科学时代

GAMEWIND 游戏风

TV GAME 专门志 Tot.36

2005 6B

最速重量级报道
三大阵营看家作品大公开

最终幻想XII
潜龙谍影4
蓝龙/死或生4
失落的奥德赛
古墓丽影 传说
塞尔达传说 黄昏的公主

辉煌经典 重塑历史

塞尔达传说
——爱与正义的传奇（上篇）

研究硕果 诚意推出

浪漫沙迦 吟游诗人之歌
火炎之纹章 苍炎之轨迹

行情热点 特别推介

行货PSP购买完全指南与软件情报

PSP亚洲行货如期登陆 本刊第一时间带给你香港市场信息以及配件软件情报汇总

特别奉献 E3 2005精彩影像集

最终幻想VII机能演示版・铁拳・恶魔猎人4・GT5・机动战士高达・仁王・F1方程式赛车次时代・杀戮地带2・战争之鹰・ROCKSTAR特别演示片・视像指令・天堂之剑・摩托风暴・死或生4・黑暗・失落的奥德赛・哥谭赛车计划3・汤姆・克兰西的幽灵特工队3・潜龙谍影4（PS2机能预告片）・最终幻想XII・古墓丽影 传说・荣誉勋章 欧洲袭击・波斯王子3・塞尔达传说 黄昏的公主・星之卡比・凯蒂猫 滚滚大救援・口袋妖怪XD・忍者外传 BLACK・最终幻想VII 降临之子

ISSN 1005250X
9 771005 250004 12>
定价：RMB 9.8

GAMESON TRADING CO.
新机地机迷会
新机地机迷会
GAMESON TRADING CO.
十年发展信誉至上
新机地
六一杭州和你相约
首届中国国际动漫节
全国最强潮流游戏、动漫精品专门店
新机地游戏专卖店
全国最具规模AV&GAME店货品的价格同行最低“快！全！廉！”是新机地经营的法宝。
游戏专卖店
0755-25198828
0755-82252632
13802233900
新机地动漫书店
品种齐全的港、日、台原版漫画、画集、动漫CD、动漫DVD，为您营造一个动漫酷迷的世界。
动漫专卖店
电　话：0755-25192481
手　机：13828796288
联系人：陈小姐
（新机地休闲书坊）
新机地模型专卖店
军模
上万种各式精品、手办、公仔、高达模型等一手动漫衍生产品，不容错过的精彩选择。
铜锣湾旗舰店
新机地与全国巨头零售企业铜锣湾合作。打造一个游戏领域最具规模的全国连锁企业。深圳华强北铜锣湾、华侨城铜锣湾欢迎您的光临！
产品展示区 www.e-gtco.com
糖粉红版
松绿蓝版
纯洁白版
石墨黑版
港版PSP
PS2-70000
最新游戏
原版漫画
原画集
动漫原声CD
新机地第三届游戏大赛正式接受报名
实况足球8大赛
详情请留意我们网站
（欢迎本地及全国零售/批发）
新机地地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1
电邮：gtco@e-gtco.com
官方网站：www.e-gtco.com
客户服务热线：0755-25198828
交通银行太平洋卡号 60142811319431508 收款人：耿杰
联系人：杨宇红 手 机：13802233900
客户服务专线：0755-82252632 或：0755-25198828 传真：0755-25198828 地址：深圳市罗湖区新园路西华宫207A1（518001）

2005.6B
2005年6月15日

CONTENTS

科学时代 GAMEWIND 游戏风
TV GAME 专门志 Vol.38

E3 2005强势爆发，全面重量级报道
三大次时代主机看家作品大公开
塞尔达传说——爱与正义的传奇上篇
行货PSP购买完全指南与软件情报

GAME INDEX

GC

口袋妖怪XD 22
塞尔达传说 黄昏的公主 23
火炎之纹章 苍炎之轨迹 72

PSP

潜龙谍影ACID 2 10
英雄传说 48

PS2

潜龙谍影3 生存 10
荣誉勋章 欧洲袭击 13
支配之城 14
火爆狂飙 复仇 16
龙珠 闪光 17
生化危机4 18
海豹突击队3 20
杰克X 赛车大战 21
瑞奇 死亡锁定 21
龙背上的骑兵2 24
虫姬 27
OZ 28
詹姆斯·邦德007 来自俄罗斯之爱 31
钢铁传说 32
零 纹身之声 36
影牢II 黑暗幻觉 38
灵魂能力II 40
击溃 复仇之拳 42
捉猴3 44
钢之炼金术师3 46
浪漫沙加 吟游诗人之歌 62
新光明力量 68
天外魔境III NAMIDA 81

PS3

潜龙谍影4 9

XBOX

火爆狂飙 复仇 16
炽焰帝国 英雄 19
极限竞速 57
分裂细胞 混沌理论 89

XB360

蓝龙 10
失落的奥德赛 11
死或生4 12
QUAKE4 20

MULTI

古墓丽影：传说 15
刺猬阴影 19
187 Ride or Die 20
詹姆斯·邦德007 来自俄罗斯之爱 31

其他栏目索引

游戏时刻表 50
天籁之音 101
GW信箱 102
读者纵横谈 104
G画廊 106
Our Shop 107
漫动作 109
读编漫话 110

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

10 E3 2005最速特别报道

E3主机情报 2
E3会场实况 7
E3重磅新作 9

PS3 潜龙谍影4 9
PS2 潜龙谍影3 生存 10
荣誉勋章 欧洲袭击 13
支配之城 14
火爆狂飙 复仇 16
龙珠 闪光 17
生化危机4 18
海豹突击队3 20
杰克X 赛车大战 21
瑞奇 死亡锁定 21
PSP 潜龙谍影 ACID 2 10
XBOX 火爆狂飙 复仇 16
炽焰帝国 英雄 19
XB360 蓝龙 10
失落的奥德赛 11
死或生4 12
QUAKE4 20
GC 口袋妖怪XD 22
塞尔达传说 黄昏的公主 23
MULTI 古墓丽影：传说 15
刺猬阴影 19
187 Ride or Die 20

24 新作主打

PS2 龙背上的骑兵2 24
PS2 OZ 28
PS2 钢铁传说 32
PS2 零 纹身之声 36
PS2 影牢II 黑暗幻觉 38
PS2 灵魂能力II 40
PS2 击溃 复仇之拳 42
PS2 捉猴3 44

PS2 虫姬 27
钢之炼金术师3 46
PSP 英雄传说 48
MULTI 詹姆斯·邦德007 来自俄罗斯之爱 31

57 攻略特工队

GC 火炎之纹章 苍炎之轨迹 72
PS2 浪漫沙加 吟游诗人之歌 62
PS2 新光明力量 68
XBOX 极限竞速 57

81 大攻略

PS2 天外魔境III NAMIDA 81
XBOX 分裂细胞 混沌理论 89

58 东瀛采风

塞尔达传说——爱与正义的传奇上篇 37

93 特别推介

PSP 行货正式登陆香港 93

■社长/总编辑：陈日岷 ■运营总监：郑鸿荣 ■副总编辑：陈松南 肖滏龙 ■高级编辑顾问：周亮 ■主办：海南省科技咨询服务中心 ■出版：科学时代杂志社 ■编辑：科学时代杂志社编辑部 ■社址：中国·海南省海口市公园路3号 明星大厦403室 ■编辑部电话：0898-66520319 ■传真：0898-65349204 ■邮发代号：24-165 ■国际标准刊号：ISSN1005-250X ■国内统一刊号：CN46-1039/G3 ■广告许可证：琼工商广字04号 ■总期数：下半月刊173B ■出版日期：2005年6月15日 ■定价：人民币9.8元

读者、发行服务：深圳市34—007信箱 | 邮编：518034 | E-mail: gamewind@vip.163.com

本刊作者文责自负。对于侵犯他人版权或其他权利的文字、图片稿件，本刊概不承担任何连带责任。
本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

E3开幕！三大新主机正式曝光

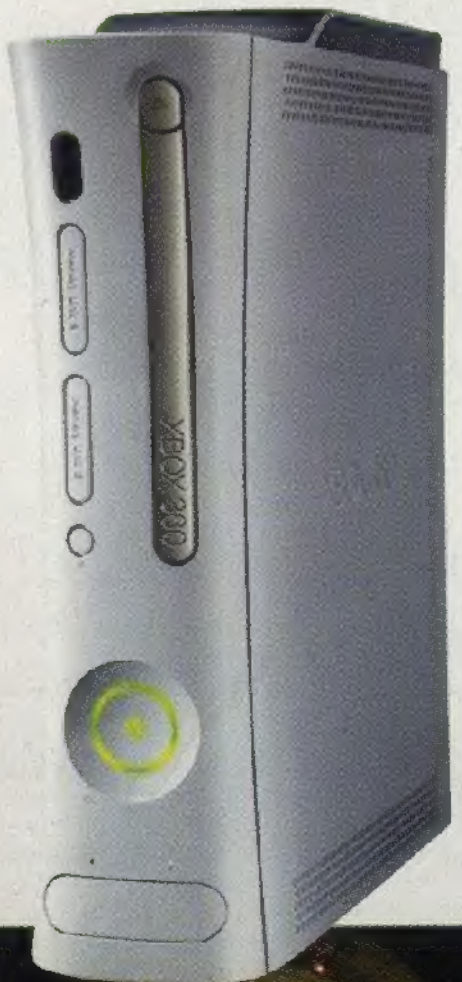
微软展区

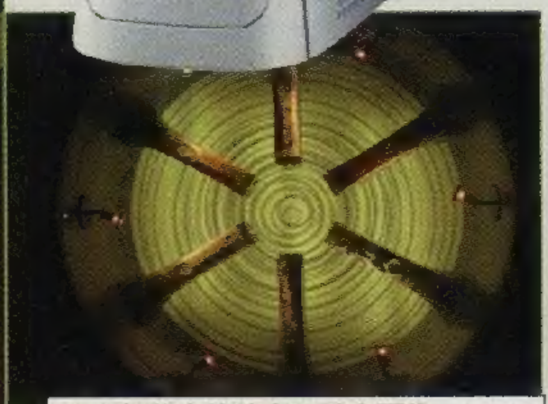
SONY展区

任天堂展区

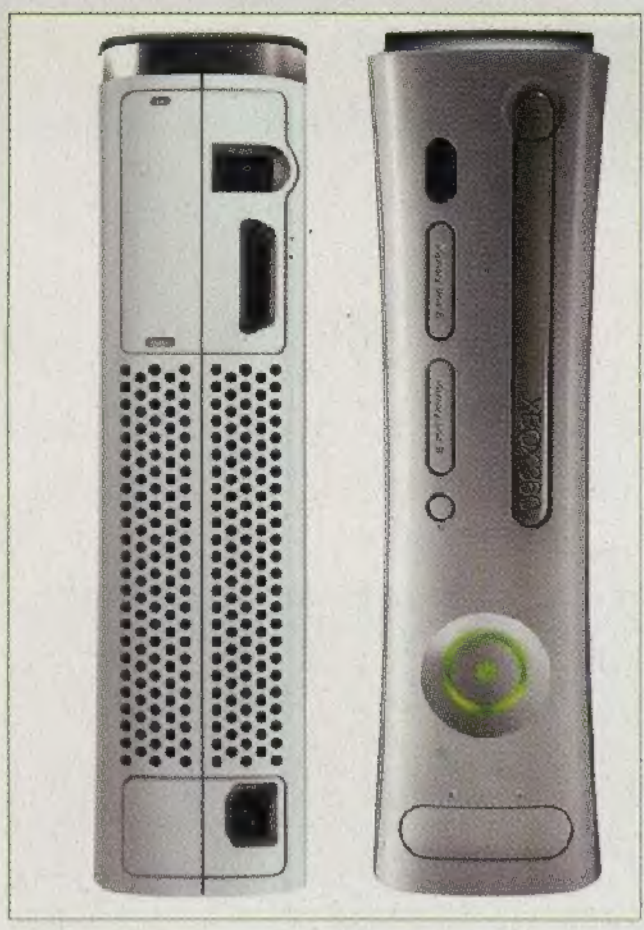
XBOX360 强势登场，完善网络架构使玩家享受最优质的服务

2005年5月12日，MICROSOFT透过MTV频道在全球首次公开次时代新主机，主机的正式名称一如以往的“情报网络”中所提到的就是XBOX360，其外型也跟早前公开的版本完全吻合。机身以全白色为主色调，正好一反过去以全黑色调为主的XBOX。XBOX360共有3个对称式核心处理器，内建1MB L2 Cache缓存和512MB 700MHz GDDR3内存。500MHz内嵌10MB DRAM的ATI图像处理器，支援48条动态平衡浮点着色管道，而内置的20GB HDD为可拆式设计，可以日后用来直接升级。影音输出支持高解析度电视HDTV，最大1080i规格和5.1多声道，支持320个独立解压频道与256个以上的音效声道等。此外，XBOX360还预设有Windows Media Center Extender功能，除可用作播放影片和音乐外，经USB接驳多媒体影音产品，如数码相机，还可用作分享图片、音乐和影片之用。在控制器方面，XBOX360采用了2.4GHz WLAN频带的无线手柄，而新手柄的设计跟过去XBOX的手柄有点相似。中央的XBOX360标记的按钮“Xbox Guide Button”可让玩家直接进入4个不同区域的设定界面，此外也可当作主机的开关键。




▲主机前方的外壳可随意更换。

▲XBOX360的摇控器设计很一般。



SQUARE ENIX 正式加盟 XBOX360

继Xbox 360视像游戏及娱乐系统于MTV频道全球首度亮相后，MICROSOFT于洛杉矶的Shrine Auditorium又公布了一连串最新的情报。为兑现承诺，让一众Xbox 360用户能够享受到最强劲的次时代游戏及娱乐新体验，MICROSOFT宣布业界龙头游戏开发商及世界著名游戏《最终幻想》系列”的发行商Square Enix Co. Ltd.将为Xbox 360及Xbox Live推出《最终幻想XI》。《最终幻想XI》作为双方合作的第一步，今后SQUARE ENIX将会与MICROSOFT就Xbox 360及Xbox Live继续展开紧密合作。MICROSOFT家庭及娱乐部高级副总裁——Xbox首席执行官Robbie Bach表示：“我们很荣幸SQUARE ENIX为数以百万的Xbox FANS开发如《最终幻想XI》这样的游戏，这无疑是广大游戏玩家期待已久的历史性时刻。我们将一起为视频游戏娱乐的未来掀开崭新的一页。”SQUARE ENIX总裁Yoichi Wada表示：“Xbox乃视频游戏界创新意念的主要泉源，我们非常欣赏Xbox 360的功能。Xbox 360作为全球首个跨平台的视频游戏系统，并拥有超过50万名网络用户，《最终幻想XI》将会善用Xbox 360的卓越功能，塑造出高解像度且栩栩如生的人物、令人着迷的故事，同时让玩家们通过合作完成的网上游戏。”

此外，Electronic Arts(EA)宣布了一系列令人震惊的Xbox 360游戏，标志着其对于Xbox 360这个次时代平台的最大提携。EA答应为Xbox 360开发的游戏题材相当广泛，包括《Madden NFL 06》、《极品飞车 通缉者》、《FIFA足球2006》、《老虎·伍兹PGA世界巡回赛2006》、《教父》及《NBA Live 06》，充份展示出Xbox 360的世界级软件阵容。另外，MICROSOFT同时宣布Xbox 360也可支持Xbox目前的畅销游戏。（注：并非完全兼容XBOX游戏）此外，现正开发中的Xbox 360游戏已经超过160款，其中有约25至40款将于今年内推出，而所有游戏均支持高解像输出(720p及1080i)。

我们的目标 十亿用户！

——微软副总裁兼微软亚太公共事务事业处总经理 Peter Moore 访谈

记者：您曾指出目标将是要获得近10亿人的庞大用户群，那么，具体要通过怎样的战略来达到这个目标呢？

Moore： 我们的确是表示过想要获得10亿电子游戏用户，但是这个目标不是单指Microsoft公司或销售10亿台Xbox 360主机，而是指通过我们的努力使整个电子游戏业界达到这个目标。10亿用户，换句话说就是我们将要使全球人口近7分之1的人，感受到电子游戏和数字娱乐带来的乐趣。其实，电子游戏的市场是非常狭小的，要获得10亿用户或许会十分困难，但我们认为既然Windows已经获得了20～30亿的用户，那么整个电子游戏界获得10亿用户也是很有可能的。

记者：从到目前为止的Xbox 360市场营销策略以及利用MTV频道公布主机等手段来看，Microsoft对用户对象的定位仍然是倾向于核心玩家。但是，要达到10亿用户这个目标的话，就必须要获得女性、儿童及高年龄层人士的认同，在这方面Microsoft打算将从哪些方面着手呢？

Moore： 其实正与你所说得相反。MTV频道或许在日本的播放受到很多限制，但MTV频道在北美等地区却有着非常广泛的用户群，大约每天有2000万～3000万的用户收看MTV频道的节目，并且MTV频道是同时面向全球146国家及地区播放的，也就是说我们正是为了要吸引各年龄层及各界人士的注意，才选用在MTV频道来公布次时代主机Xbox 360。而且对我们而言，销费者才是第一位的，如果像索尼及其他公司那样在新闻发布会上只对业界内人士进行公布的话，根本达不到任何宣传的效果。

记者：Xbox 360预定在2005年圣诞商战时在北美、日本、欧洲地区同时发售，为此要准备的主机数量也是可想而知的。但是Xbox 360的CPU和Graphic Chip等必要的部件基本都是以外包的形式有其他公司生产，要在短时间内获得如此多的数量是不是会很困难呢？

Moore： 要是没有绝对的把握，我们是不会公布在北美、日本、欧洲同时发售Xbox 360的。Microsoft与IBM及ATI在过去的两年间建筑了良好的合作关系，我想有了IBM和ATI的鼎力合支持，部件的数量是不成问题的。说到这里，我想索尼PS3的情况也是一样的吧，他们同样也是使用IBM和东芝生产的部件。所以，零部件外包生产对于他们也是个很大的问题吧。（笔者注：索尼的PS3用部件几乎都可以自己生产，这么说是有些牵强了。）

记者：那么将在什么时候发表Xbox 360主机的价格呢？

Moore： 主机的价格也将在夏季至秋季这段时间内公布。

记者：到目前为止已经公布了遥控器、耳机、CCD Camera等Xbox 360所对应的周边，那么在发售时与会与主机同捆销售的周边有哪些呢？

Moore： 无线手柄和可更换面板（主机正面的控制板）是必定附赠的。由于日本市场的情况与其他地区的市场有所不同，也许还会附赠耳机。而遥控器和CCD Camera都是根据玩家需要选择购买。

记者：Xbox 360的手柄取消了黑、白键，这是由于市场营销的需要还是由于技术方面的原因呢？

Moore： Xbox 360的手柄取消了黑、白键，而改为增加一组“L、R”键。Xbox的黑、白键不仅看上去感觉很怪，而且按键位置不如“L、R”键那样符合人体力学的原理，而我个人也是觉得“L、R”按起来更方便些。

记者：索尼公司的次时代主机PS3也已经公布了，您对PS3有什么看法呢？

Moore： 我还没仔细阅读PS3的规格明细书，不过就现在来看PS3和我的从前预想的差不多。但是只要你去看看索尼的E3展区就明白了，那里只播放PS3机能和对应游戏的演示影像，连一款可以试玩的游戏都没有。那些演示影像只能是假定PS3的CPU和Graphic Chip达到了预期的效果，但是，在实际应用上能否完全达到预期的效果就不得而知了。

记者：Xbox 360将对应网络下载和网络购物等各种网络功能，与其说Xbox 360是台游戏机，其实更像是一台家用服务终端机吧？

Moore： 确实会给人这种感觉，消费者不会仅仅满足于游戏的，还会更高的要求。我们为他们准备了在线通讯、电影及游戏的预告片下载等等多彩的服务。但是虽然如此，Xbox 360的本质绝对是一台家用游戏机，这点是非常重要的。

记者：这样看来Xbox 360的发展方向与任天堂的“革命”十分相近，因为任天堂已发表“革命”将可以下载过去任天堂主机的游戏（FC、SFC、N64），并且对于网络的相关机能和服务也同样十分重视。

Moore： “革命”有内置硬盘吗？是512MB Flash Memory吗？就以目前这样的配置“革命”能做出什么样的游戏？难道是FC和SFC的游戏吗？不过话说回来，FC、SFC上倒是有很多的经典游戏。目前，Xbox Live已经开始实施名为“Xbox Live Arcade”的服务，通过这项服务玩家可以下载数量众多的街机游戏。我们的“Xbox Live Arcade”服务已经开始运作了，而“革命”连游戏主机都还没登场呢。（笔者：E3中公布的“革命”只是原型机，真正的“革命”主机还在开发中。）

记者：以目前的情况来看，PS3将在Xbox 360发售的半年后发售，这就是说Xbox 360会有约半年的有利优势，那么在这段时间内将会用什么样的市场营销策略应对PS3呢？

Moore： 我估计，索尼将会在2006年春季发售日本行货PS3，而将在2006年秋季发售美版和欧版PS3。也就是说，在欧美市场我们将有1年左右的有利优势。所以，我们将在这段时间内创造出非常强劲的“势头”，这种“势头”对于商业活动来说起着至关重要的作用。恐怕在这段时间内会有不少的发行商将改为为Xbox 360发行游戏吧。

记者：谢谢您能接受我们的采访。

Xbox360 主机硬件规格

定制的基于 IBM PowerPC 的中央处理器 CPU
- 3 个对称的 3.2GHz 核心
- 每核心中有 2 条硬件线程；总共有 6 条线程
- 每个核心内建 1 个 VMX-128 矢量单元；总共有 3 个
- 每条硬件线程有 128 个 VMX-128 寄存器
- 1MB 二级缓存

CPU 游戏性能
- 90 亿点乘积运算 / 秒

定制的 ATI 图形处理器 GPU
- 10MB eDRAM（内嵌式动态存取）显存
- 48 路并行浮点动态预定象素着色管线
- 统一的象素着色体系机构

多边形性能
- 每秒生成 5 亿个三角形

像素填充率
- 4 倍多采样全屏抗锯齿状态下每秒 160 亿样本的填充率

Shader 性能
- 每秒 480 亿次像素着色操作

内存
- 512MB GDDR3 内存
- 700MHz DDR 频率
- 统一标准的内存构架

内存带宽
- 每秒 22.4GB 的内存界面总线带宽
- 每秒 256GB 的内存到 eDRAM 带宽
- 每秒 21.6GB 的前端总线

系统全面浮点运算能力
- 1 万亿 flop

存储介质
- 可拆卸并可升级的 20GB 硬盘
- 12 速双层 DVD-ROM
- 64MB 起始的记忆卡容量

输入、输出
- 最大支持 4 个无线手柄
- 3 个 USB 2.0 接口
- 2 个记忆卡插槽

在线优化
- 直接的"开包即用" Xbox Live 宽频服务，包含为下载内容开设的 Xbox Live 市场，玩家简介的数字身份，以及与玩游戏、看电影、听音乐同步的朋友视频聊天系统
- 内建互联网接口
- 已经为 Wi-Fi 802.11a、802.11b 以及 802.11g 做好准备
- 视频摄像头已准备好

数字媒体支持
- 支持 DVD-Video、DVD-ROM、DVD-R/RW、DVD+R/RW、CD-DA、CD-ROM、CD-R、CD-RW、WMA CD、MP3 CD、JPEG Photo CD
- 从便携音乐设备、数码相机、WIN XP 系统 PC 里读取媒体
- 复制音乐到 Xbox 360 硬盘
- 每个游戏都可以自定播放列表
- 内建 Media Center Extender for Windows XP Media Center Edition 2005
- 交互式、全屏幕 3D 视觉效果

高清晰游戏支持
- 全部游戏都支持 16:9、720p、1080i，抗锯齿效果
- 标准分辨率和高清晰分辨率输出支持

音频
- 多声道环绕声效输出
- 支援 48KHz 16 位音频
- 320 条独立的解压缩通道
- 32 位音频处理
- 超过 256 个音频通道

主机摆放
- 垂直或水平摆放

定制化前面板
- 可互换的个性主机面板

上市时间
- 2005 年圣诞假期

XBOX360 强劲作品介绍

（注目作品将在"E3"重磅新作部分详细介绍）

使命召唤 2

延续2003年的游戏之最，透过极为细致的图像、先进的人工智能及爆炸性的动作，逼真地描绘出二次世界大战时的混乱及残酷。

完美黑暗：ZERO

这是极受欢迎且备受推崇的《完美黑暗》的前传，设定时期为2020年，比原作推前了许多年，揭开危险特务 Joanna Dark 的来历。

九十九夜

这是全新的幻想式动作游戏，由《太空频道5》、《Rez》及《Luminese》的创作人水口哲也与著名韩籍开发商 Phantagram 合作的最新作品。

哥谭赛车计划 3：

这是屡获殊荣的"《哥谭赛车计划》系列"的最新一作，游戏中增强了多种特色要素与游戏模式，让玩家可以创造出最新的跑车，引领自己进入高解像度的新时代赛车世界。

Full Auto

为战斗赛车游戏创立新定义，通过物理新模拟引擎造成更大的撞击，以及为玩家提供从未在赛车类游戏中体验过的最具破坏力的感受。游戏内玩家还可以驾驶原创的车辆于拥挤密集的城市街道上飞驰，途中更要闪避敌人的火力、大型废物及建筑物等障碍。

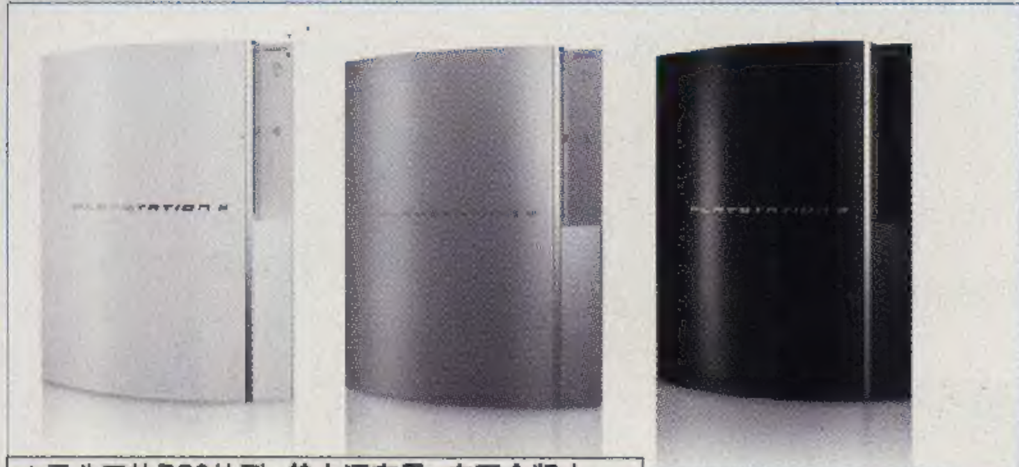
Kameo：力量原理

这是一款具有角色扮演元素的动作探险游戏，适合任何年龄及不同层次的玩家需求。由充满传奇色彩的游戏开发商Rare开发，可让玩家踏上一段充满格斗、探险及创造变种武士的奇幻史诗式旅程。

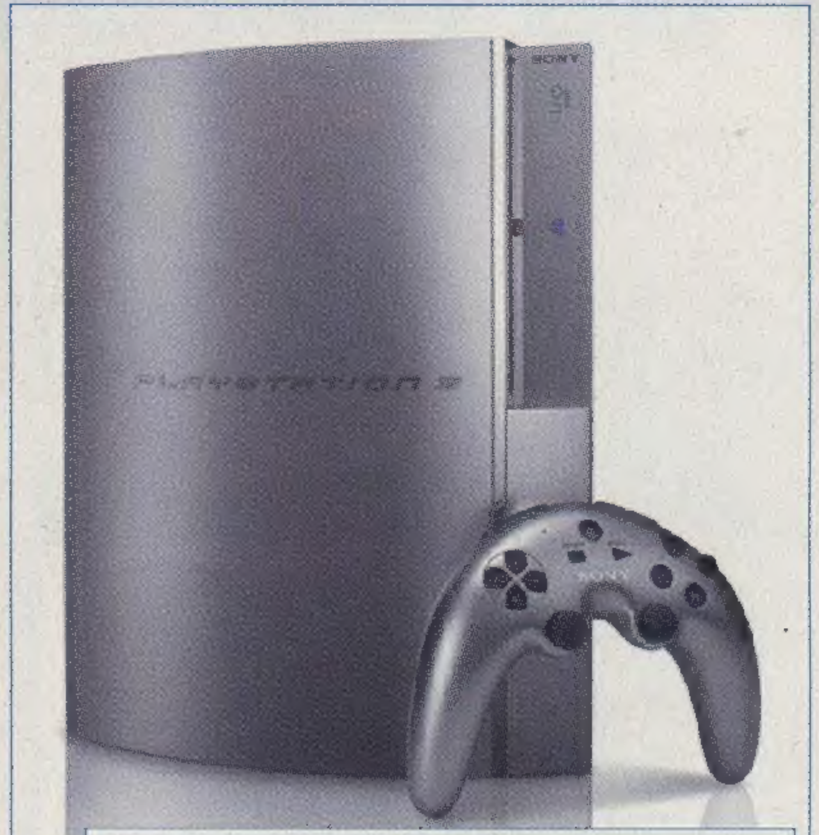
DEAD RISING

这是描写一位过份热心于工作的自由摄影记者的悲惨故事，他要在大批丧尸的包围中求生。玩家可以充分利用商场内所能找到的任何物品去对付这群饥饿的食肉动物，并查清这种可怕传染病的背后真相。

PlayStation3正式发表 性能在三大主机中独占鳌头


▲已公开的PS3外型，其中还有黑、白两个版本。

SCEI在E3举行前正式发表了次时代机PlayStation3的详细内容，主机暂定2006年春推出，而在E3中也率先公开了主机的雏形。主机内设有由Sony Group与IBM、东芝共同开发的基于Power PC的3.2Ghz Cell核心处理器，支持7 x SPE @3.2GHz和7 x 256KB SRAM for SPE，图像处理器芯片跟NVIDIA共同开发，256MB Memory搭载。在对应媒体方面，正如去年所发表的那样，PS3使用了新技术Blu-Ray，而且画面输出还支援HD规格中最高级的1080p。搭载HDD，6个USB插口均对应键盘。操作手柄使用了蓝牙无线技术，除了可接驳PSP外，还支持Memory Stick、CompactFlash和SD等配件。以往也曾发表过PS3新主机可向下兼容，如今在发表会上由久多良木健正式公开讲道："兼容是PlayStation的文化"。PS3除了可以兼容PS2外，还可以兼容PSone的游戏。有关Cell的开发工具早已分配给各大厂商手中，不少的厂商已经投入到开发次时代机PS3游戏的工作中。其中CAPCOM的稻船敬二也提到："我们对PS3非常欢迎，早就想着投入到诸如《恶魔猎人4》的开发中，硬件的进化可令开发者从机能制约中得到解放，现在终于可以让玩家体验到CAPCOM开发队伍的真正实力。"另外，SQUARE ENIX的和田洋一代表执行社长也说到："今后还会继续开发诸如'《最终幻想》系列'等强力的游戏全面支持PS3。"BANDAI的鹈之泽伸也说："PS3可以完全再现我们想像中的高素质的高达世界，让玩家获得前所未有的体验。"



▲放碟方式改为吸盘式的。

最高品质的影音享受

正如PS3规格中所描述的，PS3浮点运算性能达到接近2 TFLOPS的PS3心脏部分，由Cell核心处理器（3.2Ghz主频下运行）以及nVidia跟SCE共同开发的绘图处理器(550MHz主频运行)来驱动，内存256MB的XDR架构主内存，VRAM为256MB的GDDR3。PS3跟PS2相同，PS3可设置2.5inch HDD，而最特别的是拥有极多的输出端子，USB2.0端子竟有6个之多。另外再加上Memory Stick插槽，还对应SD Card、CopatctFlash等。对应1000BASE-T的Ethernet端子插槽具有1个输入、2个输出，并以无线LAN支持IEEE 802.11 b/g，除了可跟PSP通信，还可经由网络使PSP与PS3连接。手柄的特别之处是对应蓝牙无线技术，可最多同时7人一起进行游戏，省略了以往用分插器接驳手柄的不便。映像解像度对应480i、480p、720p、1080i、1080p，具有2个全新的HDMI端子和跟PS2相同的1个AV MULTI OUT端子和1个DIGITAL OUT端子。

▼PS3拥有数目惊人的输入、输出端子，可以看到SONY已决心把PS3当作家庭娱乐媒体的中心。正因为如此才能够令想要购买PS3的玩家更放心。

大量令人期待的续作公开

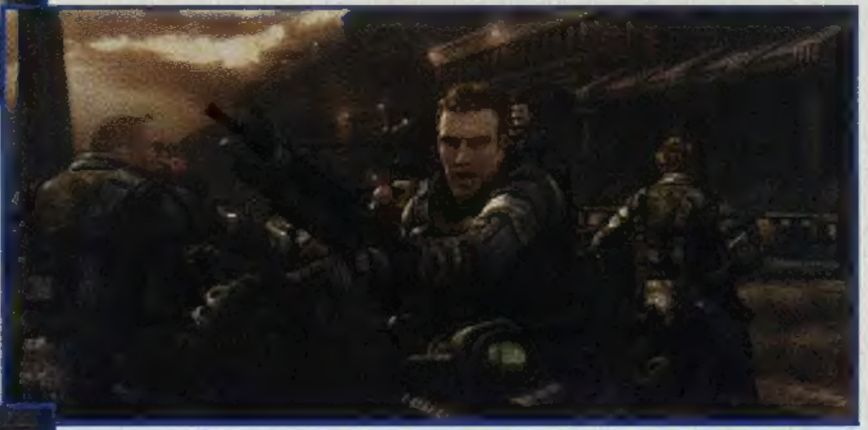
SONY在E3 Press Conference的发表会上，久多良木健引述PS3的核心CELL的规格时，就曾评论PS3为"一部为了营造电脑环境而诞生的超级电脑。"同样，还有NVIDIA社长兼CEO的Jen-Hsun Guang出场，说明双方携手合作研发的真实合成处理器RSX，他以"Kutaragi's Challenge to NVIDIA"提到："希望构筑世界最先进的GPU"、"实现有如电影级别的影像"。接着发表会上提到有关网络对应的各种周边和无线式手柄等PS3配件规格后，就开始由SCEE的副社长Phil Harrison公开PS3的游戏试作映像，首先有个小鸭子在浴池中浮动的影像，以"Cell"的处理能力可以即时处理好像CG那样真实的影像，甚至于可随意调整出小鸭子的数目，接着还以《GT》和《蜘蛛人》的映像来进行示范。SQUARE ENIX的代表执行社长和田洋一也在会上出场，公开了一段使用PS3技术的《FF Ⅶ》演示片，不过很可惜这只是试作映像，并不代表将会在PS3上推出《FF Ⅶ》的重制版。最后，还公开了加盟PS3的第三方厂商的部分游戏演示映像，这些全部都是将会在PS3上发售的注目作品，例如《杀戮地带2》、《恶魔猎人4》、《机动战士高达》、《铁拳》（暂称）等，但可惜的是一切有关游戏类型与发售日期的问题却没有在会场中进行说明。

PS3强劲 作品介绍

（注目作品将在“E3”重磅新作部分详细介绍）

《方程式赛车 F1》

著名方程式赛车游戏《Formula 1》的新作，从新公开的映像片段中可见到极其逼真的游戏画面。



《杀戮地带 2》

以近未来的世界为背景，出现的武器种类非常多，是一款令人叹为观止的第一人称射击游戏。

《幻影 GT》

著名赛车游戏“《GT》系列”的最新作，本次新作仍然追求达到更逼真的画面效果与操作手感，是 PS3 的旗舰级作品！

《视像指令》

以近未来的世界观作为题材的游戏，从目前公开的画面中只能看见两名女性角色，不过玩法似乎是由玩家来直接向游戏中的角色下达指令，相当新颖。

《杀戮之日》

以现代社会为舞台的第一人称视点射击游戏，游戏中随处可见各种不同的枪战场面，而主角还可以双手持枪射击。

《第 5 幻影传奇》

SEGA 为 PS3 而开发的游戏第一作，从宣传短片中估计属于一款第一人称视点的射击游戏，主角一直被奇怪的蓝光包围着。

《摩托风暴》

SCEE 新开发的一款赛车游戏，登场车辆包括二至四轮的各类型赛车。游戏中赛车与场景的互动非常逼真。

《机动战士高达》

又一次取材自“《机动战士高达》系列”的作品，务求以高素质画面带领玩家们体验真实的“一年战争”。

PS3主机硬件规格

中央处理器：由 SONY、IBM、东芝共同研发的“Cell 处理器”：

- 主要核心：以 IBM PowerPC 架构为基础，90 奈米制程技术制作，时脉 3.2GHz
- 具备 7 个协同处理器（SPE），每个核心时脉 3.2GHz
- 具备一个 VMX 向量单元
- 内建 512KB 的 L2 高速缓存
- 7 个 128 位，128 道指令的单一指令多资料流（SIMD）通用指令缓存器（GPRs）
- 7 个供 SPE 使用的 256KB SRAM
- 最高浮点性能：每秒 218 GFLOPS，比起微软 XBOX360 更高

绘图处理器部分：由 Nvidia 开发的特制“真实合成处理器”（Reality Synthesizer，RSX）：

- 主要时脉：550MHz，具备每秒 1.8 TFLOPS 的浮点运算性能
- 两个完整支持高画质电视的信道（支持解析最高至 1080p，32：9 超宽屏幕）
- 多线式可程序化平行浮点着色管线

内存部分

- 主存储器：256MB 的 XDR 内存，运算时脉 3.2GHz，频宽 25.6GB/s
- 绘图内存：256MB 的 GDDR3 内存，时脉 700MHz，22.4GB/s
- RSX 处理器频宽：20GB/s（写入时频宽），15GB/s（读取时频宽）
- 系统总线频宽：2.5GB/s（写入时频宽），2.5GB/s（读取时频宽）

主机整体浮点运算能力：共计每秒 2 TFLOPS

- 中央处理器“Cell”：每秒 218 GFLOPS
- 绘图处理器“RSX”：每秒 1.8 TFLOPS

储存媒体：对应次世代 Blue-ray Disc 光盘

- 支持 CD-ROM 光盘格式：PS CD-ROM，PS2 CD-ROM，CD-DA，CD-DA（ROM），CD-R，CD-RW，SACD，SACD Hybrid（CD layer），SACD HD，DualDisc，DualDisc（声音面），DualDisc（DVD 面）
- 支持 DVD 光盘格式：PS2 DVD-ROM，PS3 DVD-ROM，DVD-Video（DVD 影片播放），DVD-ROM，DVD-R，DVD-RW，DVD+R，DVD+RW（DVD+/-RW 均支持）
- 支持 BD 蓝光光盘格式：PS3 BD-ROM，BD-Video，BD-ROM，BD-R，BD-RE（支持只读 BD、一次写入 BD、可抹写 BD 光盘片）

影音输出功能

- 支持电视屏幕分辨率：480i，480p，720p，1080i，1080p
- 支持两个高画质多媒体接口（High Definition Multimedia Interface，HDMI）端子输出
- 模拟：一个影音多重输出（AV MULTI OUT）接口
- 数字音效部分：一个数字输出（DIGITAL OUT）光纤接口

音效输出部分

- 支持 Dolby 5.1 声道环绕音效，DTS，线性 PCM 以及其它音讯格式（由 Cell 处理器来执行）

储存媒介部分：可拆卸式 2.5 寸硬盘，容量未定

输出输入端口部分

- 6 个 USB 2.0 端子，前方四个，后方两个
- 一个 Memory Stick/Memory Stick Duo/Memory Stick PRO 记忆卡插槽
- 一个读取 SD/mini SD 记忆卡插槽
- 一个可读取 CF 记忆卡插槽（Type Ⅰ/Ⅱ）

通讯机能

- 3 个互联网络 Ethernet（10BASE-T，100BASE-TX，1000BASE-T）通讯端口（一个输入，两个输出）
- 支持 Wi-Fi IEEE 802.11 b/g 无线网络
- 支持蓝牙 Bluetooth 2.0（EDR）无线传输

控制器部分

- 支持蓝牙 Bluetooth 无线手柄（最多 7 个）
- 支持 USB 2.0 控制器（有线）
- 支持 Wi-Fi（与 PSP 联机用）
- 支持网络（透过 IP）

上市时间

- 预计 2006 年春季推出，售价未定

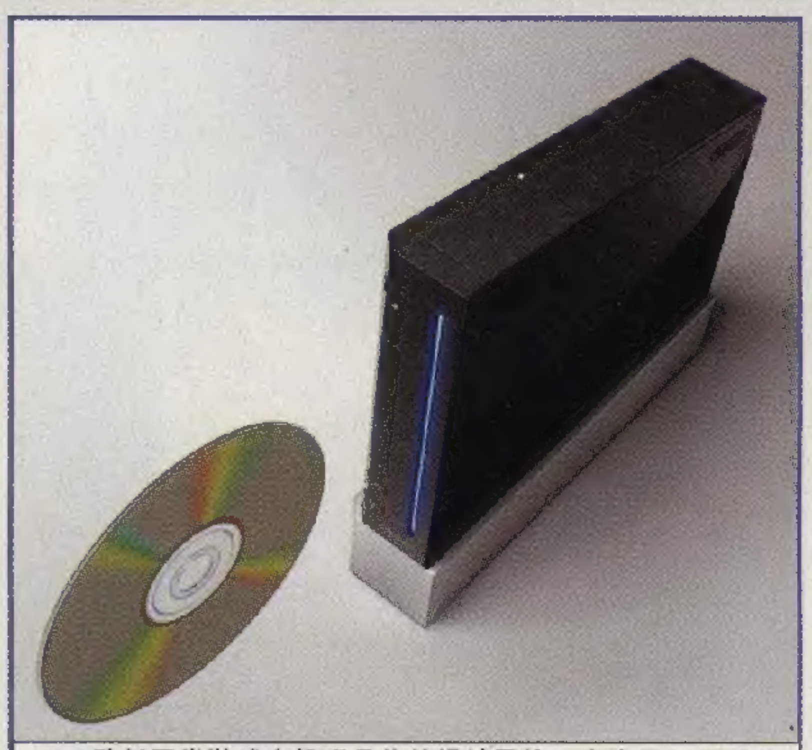
Revolution Protoypes 正式登场

那边XBOX360和PS3已揭开了主机的神秘面纱与大量对应的游戏作品以及影像，这边任天堂也终于在E3举行前夕的发表会Nintendo's E3 2005 Press Conference上，突然公开了次时代机Revolution和手掌机Game Boy Micro。首先是次时代主机Revolution，正如发表会前公开的情报内容，主机只有3个DVD盒的大小，会上社长岩田聪手持的便是Revolution的Protoypes（试作机），机身以全黑的设计给人们一种潮流化的感觉。

▲只有3个DVD盒的大小，放碟方式跟PS3同样采用了吸盘式。

主机性能方面，Revolution可向下兼容GC游戏、并设有SD Card Slot、512MB Flash Memory，内置了WiFi无线通讯与USB2.0插头。对应媒体采用了12cm光盘，对应DVD再生机能。Revolution的核心CPU，采用了跟IBM共同研发代号为“Broadway(百老汇)”的芯片，而图像芯片则是跟ATI共同研发的“Hollywood(好莱坞)”，虽然公开了实名，但对于CPU和图像芯片的效能如何则没有详细解释。手柄采用无线制式，但可惜的是会场上却看不到手柄的实物。根据岩田聪所说，这款神秘手柄虽然常规化，但却搭载了谜一样的功能。也许单从外形上讲，与GC的手柄相差不大吧。

除了Revolution的性能外，会场内还播放出了对应Revolution的游戏《银河战士》的影像，不过却没有《银河战士》实际的游戏画面。此外，还有开发中的GC最后的大作《塞尔达传说 黄昏的公主》的影像也受到了一致的好评。当提到每部新主机不可或缺的第三方厂商时，会场上SQUARE ENIX的负责人表明目前正在开发Revolution版的《FFCC（最终幻想 水晶编年史）》，但却没有更进一步的具体内容公开，当然也不会有实际的影像发表了。



▲一改任天堂游戏主机玩具化的设计风格，本次Revolution的外形明显比较前卫。

Revolution 规格

- IBM制CPU “Broadway”
- ATI制图像芯片“Hollywood”
- 512MB内部Flash Memory
- 内藏WiFi无线LAN
- 2个USB2.0端子
- 2个SD Memory Card Slot
- 无线手柄
- 4个GC用手柄插槽
- 2个Memory Slot

Revolution 见证任天堂历史

最后岩田聪表明Revolution通过下载的服务，可以玩任天堂过去各主机如FC、SFC和N64的游戏软件。由于已表明可向下兼容GC游戏，那也就意味着有了Revolution后，可以玩到所有任天堂主机上的游戏。有关下载的服务，将会在2006年主机发售的同时全面展开，而同厂所对应的WiFi游戏虽然曾提过可免费享用，但会上却没有再进一步的说明。

▲Revolution囊括了任天堂所有主机上的游戏。

更轻巧的Game Boy Micro

除了次世代主机Revolution外，会场上还突然发表了新型GBA手掌机“Game Boy Micro”。作为GBA的第二部衍生主机，正如其名，这部Game Boy Micro的外形相当小巧，尺寸只有50mm x 101mm x17.2mm，重量则仅仅有80克。虽然屏幕相对变小，但解像度则跟以往相同没有任何改变，而亮度方面还会进一步提升。此外，Game Boy Micro的机壳可任意更换，自由换上不同设计款式的新机壳后可充分体现出机主的个性，而该主机将可对应GB或GBA所有的游戏软件。北美地区暂定在2005年秋季发售，不过日本国内的发售日仍然未定。

▲外形轻巧的GBM很讨人喜欢。

其他厂商注目作品

本届E3毫无疑问以三大次时代主机XBOX360、PS3和Revolution最受玩家瞩目，不过各大著名游戏厂商的动作也是不能忽视的，下面将优先集中介绍一下CAPCOM、KONAMI和SQUARE ENIX在E3上公开的精彩作品。

CAPCOM

Devil King(PS2)

这款游戏就是日版动作游戏《战国BASARA》的美版，游戏的玩法与《战国无双》很相似。不过在试玩方面，玩家暂时只能使用织田信长，要不停地打倒敌武将与杂兵而完成任务，以流畅的爽快操作感为主。对于喜爱那些喜欢“无双系列”的朋友而言，此作相信别有一番乐趣。

最终之战：生存能力(PS2、XBOX)

经典的横向动作游戏《FINAL FIGHT（国内译作《快打旋风》）》的3D版，如今以3D多边形而全新制作，华丽地展现在玩家的眼前，玩家可控制着新角色Kyle和Cody在街头展开激烈的战斗。通过进行强弱攻击的组合，使连携攻击的动作更加多变。此外，街机旧作中拾取道具当作武器、得分或回复体力的要素仍然健在。

怪物猎人 PORTABLE(PSP)

PS2上的人气ONLINE游戏《怪物猎人》，如今将会在手掌机PSP上推出新作，并命名为《怪物猎人PORTABLE》。通过PSP的无线联网功能，相信可以获得等同于PS2版那样多人同时游戏的乐趣。

新鬼武者(PS2)

“《鬼武者》系列”的最新作，结合全新的角色与时代背景，为打倒秀吉，苍鬼化身为鬼武者跟恶势力战斗。

KONAMI

KONAMI 在本届展会上公开的游戏数量不少，其中最令人瞩目的是“《MGS》系列”三连发：《潜龙谍影 ACID 2》、《潜龙谍影 3：生存》、《潜龙谍影4》(详情请参看后面的内容介绍)外。而其他称得上是人气作品的游戏却并不多，只有两款“《恶魔城》系列”的新作比较有看头。

角色设计较为诡异的 PSP 动作游戏《小死神》。

NDS 上日式的冒险游戏《LOST in BLUE》。

恶魔城：黑暗的诅咒(PS2、XBOX)

跟PS2的前作相同，这是一款3D动作游戏，本作的主角可以凭借恶魔的力量创造出魔法来进行使用，这个系统被称为“Insert Devil”。所创造出的魔法虽然是自动攻击的，但却可依照主角的命令而完成各种动作，还可跟恶魔一起做出多种连携技。

恶魔城：苍月十字架(NDS)

在NDS上推出的本作，人物以2D化风格来表现，故事发生时间则是在GBA版《晓月之圆舞曲》的剧情完结一年之后，主角来须苍真为了击退那些令德古拉复活的卡鲁特教团，便潜入教团的根据地展开连场的恶斗，而前作支配敌人能力的系统也仍然健在。活用 NDS 的双屏幕可随时确认主角的能力，当给予敌人一定伤害时还能够以触控笔画出魔法阵的方式来使用魔法。

最终幻想XII(PS2)

再三延期的《最终幻想XII》将在E3上再有新的映像公开，玩家可以明显看到本次的映像素质要比以往再次提升，游戏暂时预定在2005年内发售。

SQUARE ENIX

本届 E3 中 SQUARE ENIX 的风头可谓一时无两，原因是除了作品数量庞大外，在各大新次时代主机上均可以看到该厂的作品。虽然厂商肯定PS3的《最终幻想Ⅶ》只是演示片段，但最终是否会达成玩家们的心愿而制作重制版呢？

最终幻想Ⅶ 机能演示版(PS3)

在 SQUARE ENIX 的会场内，有一段令所有看过的人都感到震撼的影像片段，那就是用来表现 PS3 机能的 Demo 片段，现阶段还不能确认是否会将其制作成游戏。

以上的图片为概念影像。

最终幻想 XI(XBOX360)

SQUARE ENIX加盟XBOX360后的首款作品，以新主机的机能将会呈现出超越电脑游戏解像度的画面素质。另外，还传出在XBOX360推出之际，将会发售第三作追加碟。

地狱犬的挽歌 最终幻想Ⅶ(PS2)

以《FF Ⅶ》中的文森特为主角的 ARPG 游戏，游戏的舞台设定在映像作品《最终幻想Ⅶ 降临之子》的一年以后，有关该游戏的详细内容则仍未公开。

METAL GEAR SOLID 4

PS3 DVD-ROM	KONAMI	发售日未定	ACT
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

作为KONAMI最受欢迎的动作游戏《潜龙谍影》系列"最新作，已在美国E3上率先发表！《MGS4》将会以次时代主机PS3为平台，而是否为PS3独占目前还不得而知。从初公开的设定画中，可推测到曾经在该系列中出过场的角色将会复出，究竟SNAKE又留给我们一个什么样的谜团呢？

设定插画大公开！8名登场角色大预想！

SNAKE？

从外貌看来SNAKE虽然苍老了不少，但仍然会担任本作的主角

OTACON？

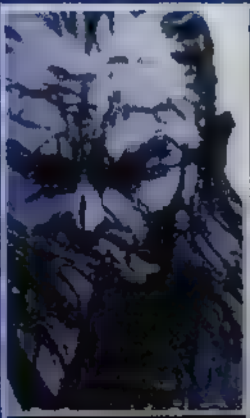
眼镜再加上研究员的白衣，相信这就是SNAKE的最佳拍档OTACON吧！

MERYL？

从服装及表情推测，相信这就是第一作中的女主角MERYL

VAMP？

从其独特的发型以及表情来看应该就是第二作中的VAMP了。



OCELOT？

永远是SNAKE的最大强敌，OCELOT这次又将会掀起什么危机呢？

雷电？

在插画中雷电怀抱着的婴孩，难道是他与ROSE的儿子吗？

BIG BOSS？

从所的配带的黑眼罩来看，最大可能就是BIG BOSS

NAOMI？

虽然被头巾盖着，不过从相貌可以推断出她是第一作中的NAOMI

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

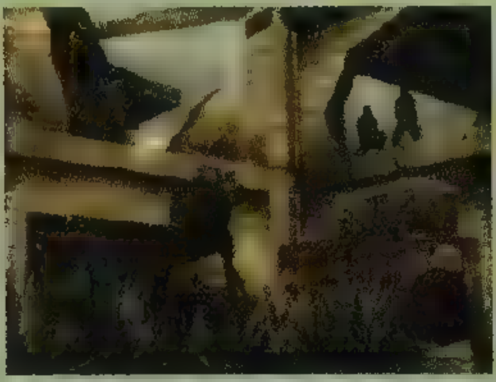
METAL GEAR SOLID 3 SUBSISTENCE™

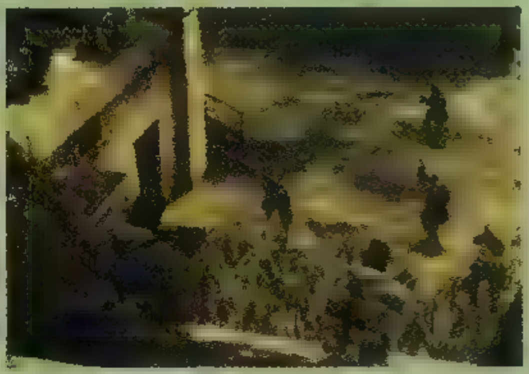
PS2 DVD-ROM	KONAMI	发售日未定	ACT
	游戏人数1至4人	记忆容量未定	价格未定

在《MGS3》推出5个月后，KONAMI公布即将推出其强化版《MGS3生存》！该游戏仍然以PS2为开发平台，而且追加了多项新元素，包括ONLINE对战及全新的"猿蛇合战"关卡，玩家更可以自由地转换视点，可以说是《MGS3》的完全版！

追加对应 ONLIEN 的模式！

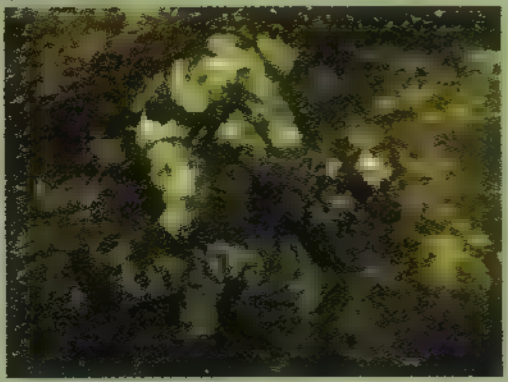
在深受玩家关注的ONLINE对战画面中，可以看到玩家与敌兵正在进行厮杀。玩家可以自行设定游戏的规则，例如个人逃亡战或团体战，更可以选择使用SNAKE，绝对令MGS迷超期待啊！





▲ONLINE 对战的场面，双方士兵正在进行阵地战。

▲本模式中加入了该系列中最常见的可供SNAKE隐藏的纸皮箱。



▲玩家可以使用敌兵在ONLINE战中出场！

新增 MISSION 模式

在完成故事模式之后，将会出现名为"DUEL MODE"新模式。在这个模式中将会与多个部队或山猫部队的头目进行对决，包括比谁更快完成任务或通过射击比高分等，令玩过前作的朋友也有兴趣再进行挑战！

▲与部队头目进行狙击战！

追加迷彩图案

除了固有的迷彩图案外，本作中将会追加更多有趣及富有特色的图案，其中就包括美国国旗面部油彩等。玩家还可以在网上下载更多的图案，令收集的迷彩图案更加丰富。

收录元祖《METAL GEAR》

在本作中收录了元祖的《METAL GEAR》及《METAL GEAR2》，让玩家回到原点，体会一下当年该系列的起点是怎样的。

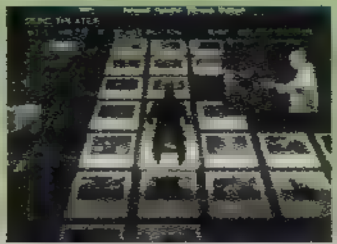
▲收录元祖版本《METAL GEAR 2》。

猿蛇合战新关卡登场！

在《MGS3》中所收录的"捉比波猴"模式将会追加新关卡，从公开画面来看，至少增加了两关。

▲巨型机械比波猴登场？！

DEMO THEATER



在DEMO THEATER中，玩家可以在此鉴赏从游戏中收录的MOVIE，全新的技术令映像及音乐素质提高！

METAL GEAR AC!D 2

メタルギア アシッド 2

PSP UMD-ROM	KONAMI	发售日未定	ACT
	游戏人数未定	记忆容量未定	价格未定

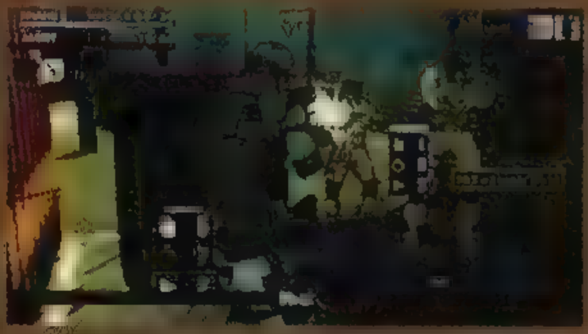
SNAKE 向手掌机 PSP 发起挑战！

早前在PSP上推出，以卡牌形式来玩的《潜龙谍影 ACID》最新作在E3上发表！在本作中登场的卡牌数量大幅增加，操作性及行动更为流畅，而且操作方面用新的开发引擎来制作，令画面素质大幅强化！无论是否玩过前作，都会令玩家对此刮目相看！

战斗画面更华丽

正如上面所叙述的，由于采用了全新的引擎去开发，画面颜色极为靓丽，而本作画面将会改为日式漫画的卡通渲染风格，爆炸场面或是近身战都更具爽快感！

▲爆炸场面相当具有迫力



▲与敌兵近战的画面，可见到全新的卡通渲染风格

自由变更视点

在本作中，玩家可以从高处视点俯瞰，能够更清楚地掌握敌兵的所在位置。如果遇上障碍物遮挡，还可以切换视点，从而采用不同的战略。

▶从高处视点俯瞰可看清敌兵的位置。

使用武器时的演出更具气势

在本作中替换武器时，会出现SNAKE更换武器的特写画面，而画面下方将会出现武器的名称，感觉相当有气势，而更换为强力武器时，攻击敌方的威力也更大！

▲更换武器的画面相当有气势

▲R-5威力要比手枪更大

更多剧情故事

虽然本篇故事仍未公开，不过随着游戏的进行，所插入的事件画面将比前作更多。图中的对话框内的文字因为是美版而是英语的，相信日版将会以日文来显示。

BLUE DRAGON

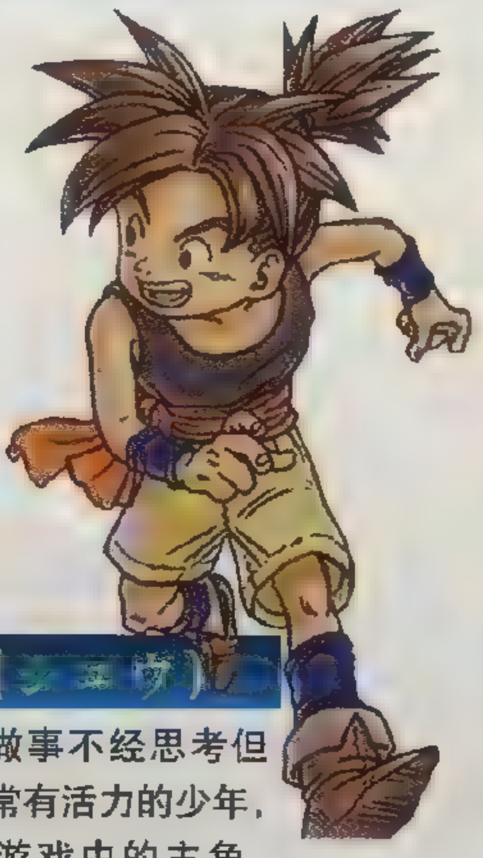
XB360 DVD-ROM	MISTWALKER	发售日未定	RPG
	游戏人数未定	记忆容量未定	价格未定

由“FF之父”坂口博信率领的新游戏开发公司MIST WALKER正为Microsoft的XBOX360开发RPG游戏，而其中一款的名称便是《蓝龙》。负责游戏角色设计的是大名鼎鼎的鸟山明先生，在日本举行的XBOX360发表会上已经优先公开了5名主要的角色。由于目前还没有具体的游戏画面公布，因此暂时未不能确认这款游戏是传统式还是动作式的RPG，不过正如标题中那只蓝龙所显示的那样，主角修可通过影子来召唤这头巨龙出现。

各人物介绍

古露克

隐藏着灰暗的过去，外表总是假装开朗。她是修的好朋友，从身上散发出一种稳重感的少女。



修

做事不经思考但却非常有活力的少年，也是游戏中的主角，每天都会进入村子的古代遗迹中探险。

索娜

20岁的女佣兵，从前曾经多次被出卖，因此对任何人都不再信任。以获得力量为最优先目标，与主角等人似乎并不认识，出身背景暂时也是一个谜。

玛路玛罗

年龄不明的恶魔一族男孩，相对人类年龄而言大概是一名14岁的少年。跟随恶魔一族的习惯，以舞蹈来表现出自己的感情，种类相当丰富。在冒险途中，与主角等人相遇。

捷罗

修的同班同学，做什么事之前都会先做好细致的计划，虽然好奇心很重，但却以谨慎为先。

随着MICROSOFT的新主机XBOX360的公布，不少预计在这台新主机上推出的作品也相继登场。较早前已经公布将于XBOX新主机推出RPG作品《蓝龙》的坂口博信，继《蓝龙》后再次公布另一款将在XBOX360上推出的RPG大作《失落的奥德赛》。

XB360 DVD-ROM	MISTWALKER	发售日期未定	RPG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

活了一千年的男人的故事

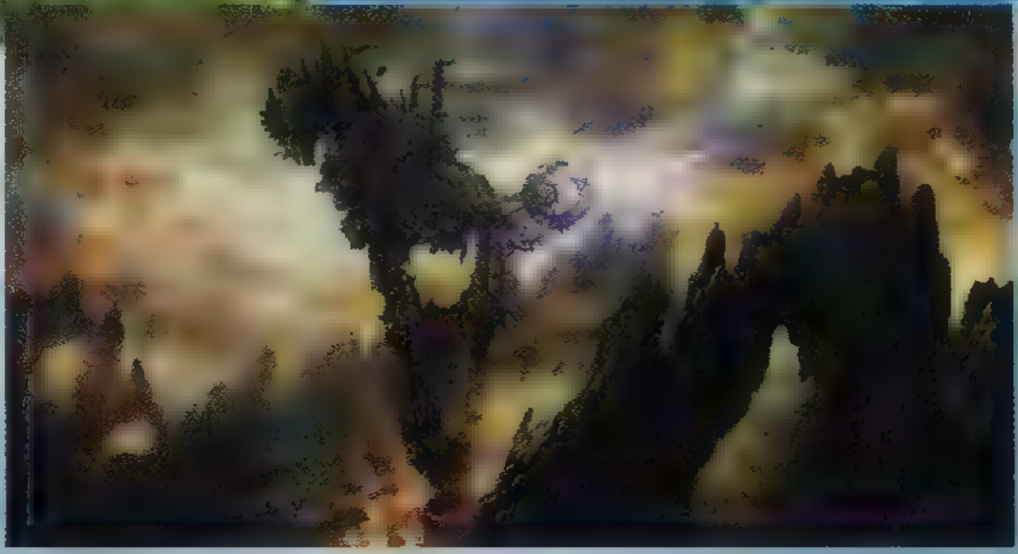
《失落的奥德赛》的故事将以一个"不死的男人"为题材，讲述他在一千年经历的故事。在悠久的岁月中，经历无数生离死别，心灵变得空虚，对人生抱着某种开悟的态度。这一设定虽然与将角色成长作为重点的RPG互相矛盾，不过开发者就打算利用角色的这一种特点进行尝试。虽然故事讲述的是一千年中的事情，不过除了历史事件外当中也会加入不少感人的剧情。

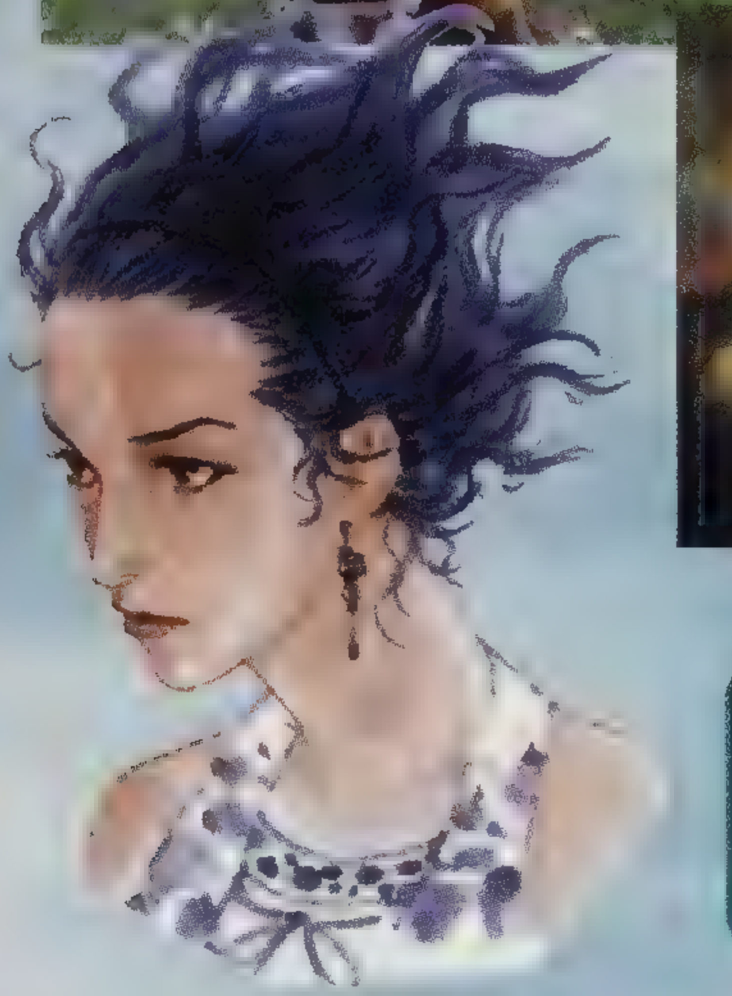
活了千年的男女

《失落的奥德赛》将由大量业界著名工作者共同参与，人物设计方面就由漫画家井上雄彦负责。故事当中，除了主角卡尔姆外，还有另一名同样活了一千年的不死女性，到底两人有什么关系？故事的内容又会怎样发展呢？

卡尔姆・亚拉哥拿

本作的主角。从暂时公开的资料中，我们只知道他拥有不死的生命，是一名活了超过千年的男人。井上笔下的角色略带几分忧愁，同时又带着看透所有世事的感觉。





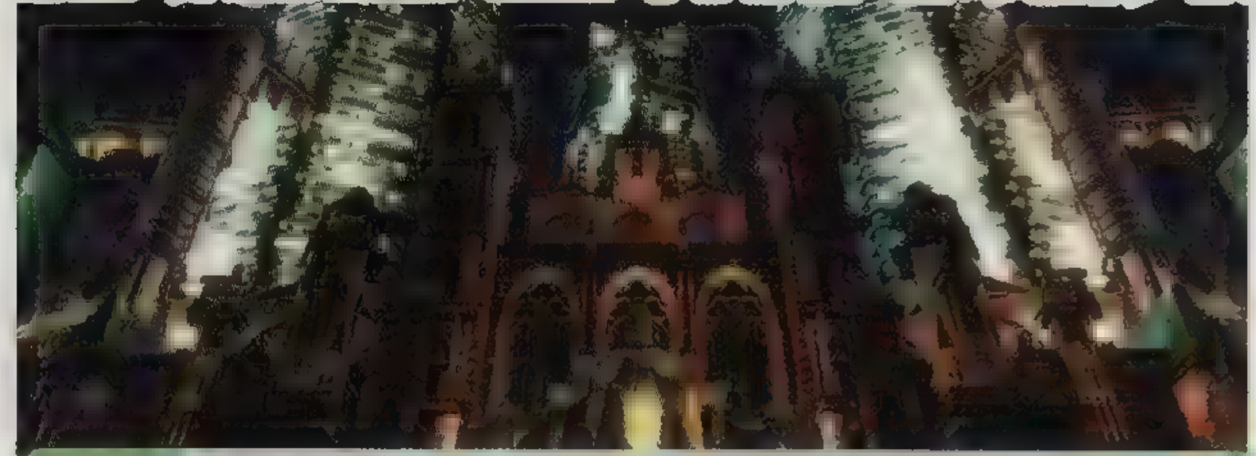
赛丝

在《失落的奥德赛》中登场的女性，故事中的身份不明，只是从坂口氏口中得知她与卡尔姆一样活了超过一千年。

云集业界精英的制作阵容

除了前面提到负责人物设计的井上雄彦和负责总指挥的监制坂口博信外，参与《失落的奥德赛》开发的还有执笔本作故事脚本的重松清，还有负责音乐的植松伸夫参与游戏的制作。充满人性的故事，风格鲜明的人物设计，还有细致的CG和音乐，相信《失落的奥德赛》将会是XB360上值得期待的作品。

死或生 4
三位全新角色首度曝光
细腻画面挑战极限！



XB360 DVD-ROM | TECMO | 2005年发售 | FTG
游戏人数1至2人 | 记忆容量未定 | 价格未定

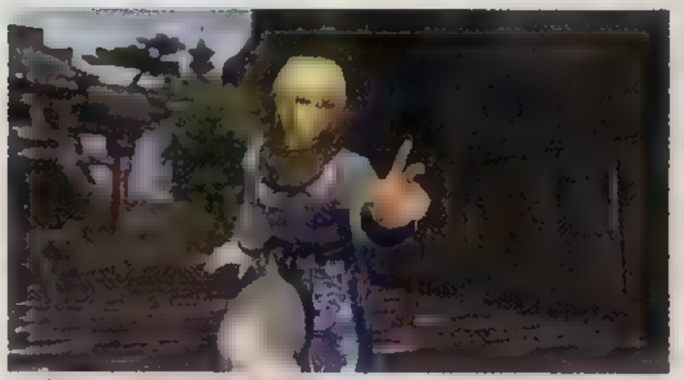
相信每一款《DOA》新作的图片，都漂亮得令人目瞪口呆，而新作《DOA》更可说是将XBOX的极限发挥得淋漓尽致。无论是人物还是场景都制作得美沦美涣，就像欣赏一套完成度极高的美术作品。而本次会为大家介绍在E3公布的OPENNING中登场的三位新人物。虽然现阶段相关的资料很少，但即使是只公布样貌和衣着就能够让很多人满足了。

▲旧角色仍然会登场。

▲画面素质在目前来看已经非常高了。

金发美少年——中国武术家

拥有金色头发的少年，其俊俏的面庞肯定能迷倒不少女性，使他成为最受注目的新人物之一。以他一身的武术家装扮来看，相信是使用中国武术的高手。除了擅长徒手对付敌人外，还精通各种刀剑，不过不知能否在战场派上用场……最令人疑惑的是为何一位金发少年，使用的却是中国传统武术？要想解开这个谜题相信还要等上一段时间。



▲身穿一套中国传统服装。

▲莫非这两位功夫高手还有什么渊源？

▲在刀剑方面也有一定的造艺。

▲金发少年究竟是为了什么要研修中国武术呢？

和风公主——日本古拳法

身穿一套华丽的日本和服，还留了一头乌黑色长发，浑身散发着日本古代的女性美。尤其是在樱花散落的场景下，以舞蹈方式，演绎日本传统武术时，就更让人感受到这种历史美。日本的古拳法胜在柔中带刚、借力打力，虽然是由女性使出，但威力却是有增无减，绝对不能小看这名和姬的实力。

▲样子还算标致。

▲在樱花树下演武。

猛虎硬爬山！

▲散发出日本女性的独特魅力

性感蒙面女——美式摔角手

以一身火辣打扮令观众热血沸腾的性感女性摔角手。样子因被一个蝶形的面罩掩盖只能看见嘴和下巴；但从她的肤色看来，应该是生长于美国的职业摔角手。她擅长运用各种摔角技巧对付敌人，即使是身材比自己高大的男人，也能够轻易地应付。

▼她肯定会成为最性感的女角之一。

1 蒙面给她一种神秘感。
2 轻松地对付敌人。
3 擅长使用各种摔角技巧。

四周的观众极度投入

MEDAL OF HONOR
メダル・オブ・オナー
ヨーロッパ強襲

要数近年大受欢迎的“第一视角射击游戏(FPS)”代表作，“荣辱勋章系列”肯定是其中之一。继《诺曼底登陆战》和《日出》之后，第3作《欧洲强袭》也终于宣布推出了！正如题目上写着战场将会再次回到欧洲，跟纳粹德军展开最终决战！

美国陆军少校
威廉·荷特　William Holt

PS2 DVD-ROM	Electronic Arts	22005年夏季发售预定	FPS
	游戏人数1至4人	记忆容量未定	7140日元

游戏的主角，是新成立的OSS(战略情报局)首名成员。在游戏中为了解放因希特勒的猛攻而陷入危机的欧洲而成为美军先头部队的一员，执行各种秘密、危险的任务。

游戏5大特征：

1. 广阔的地图

▲通往目的地的路线不止一条，玩家可根据状况和需要来选择。

直至前作为止，游戏基本上是依照固定路线进行的，不过本次则变成了可以自由选择前往地点的大型版图，玩家可自己来决定执行任务的先后次序。

2. 以队制来行动的小队战术

▲头上有星星标记的便是同伴，而且还能够从星星的颜色得知剩余的体力。

本次玩家更会带领小队进行作战，队员会跟随玩家并自行作出反应，而玩家也可利用十字键向他们下达各种指示，利用小队成员实现包围或声东击西等战术。

3. 肾上腺素系统导入！

▲若能一枪击中敌兵头部的话，肾上腺素更会大幅上升！

这是系列新采用的系统，代表玩家的兴奋程度。每当打倒敌人时肾上腺素便会上升，当储满后便用更可在指定时间内提升能力的特殊能力，是非常重要的要素。

4. 更壮大的规模

▲前后左右都是敌军，充满现实战场的压迫感。

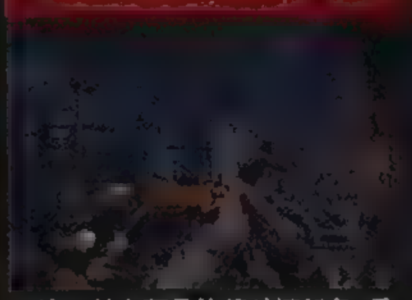
以往在一个画面中最多只能有15名左右的士兵出现，但随着技术的提升本作同一时间将会有多达50名士兵出现在画面上，令游戏更具真实感。

5. 即时复活系统

以往在被打倒之后，便要在记录点重新开始，但新作在这一方面进行了改革变成了即时复活，方便大家继续游戏。但要注意的是若没有残余人数的话，便要在本关的最初开始。

前4关舞台介绍

Campaign 1: St Nazaire 42年3月28日



▲这一关主要是执行破坏任务，乘坐满载爆炸物的驱逐舰出击吧！

▲同样会在市内爆发激烈的巷战，要注意躲藏在建筑物里的敌兵！

为了夺回被德军占领的城镇，英军发动了战车突击作战。而玩家要跟特种部队一起，破坏德军所有的船坞和战舰，保障作战的顺利进行。

Campaign 2: North Africa 42年5月

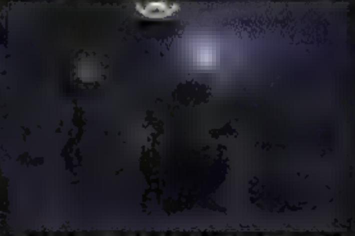
与英国空军的特殊空降部队进行共同作战。建造在沙漠的跑道和遗迹将成为主要战场，而玩家的目的是潜入纳粹的秘密基地收集有关虎式坦克的情报。

▲本次要在利比亚等地展开大规模的作战。

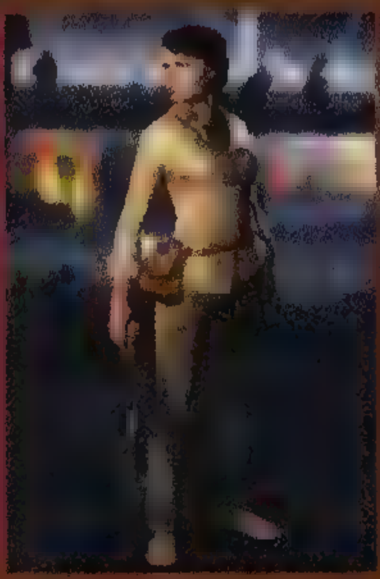
Campaign 3: Stalingrad 43年1月

最终目的是要夺回斯大林格勒，首先要突破被占领的都市与游击队接触，然后破坏主要的铁路。值得一提的是《荣辱勋章 Underground》的主角Manon也会登场，跟玩家并肩作战。

▲要夺回重要的据点，便必须跟友军合作。



▲Manon也会出现，更会配合玩家的指示行动。



Manon Batiste

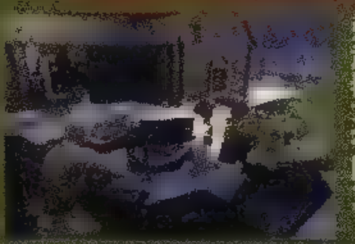
志愿参加法国革命组织“Maquis”，因与纳粹德军战斗的杰出表现而广为人知，后来加入OSS并参加了多项作战。

Campaign 4: Battle of the Bulge 44年12月

堪称第二次世界大战最悲壮的战役。德军在此进行最后的反攻，而且更会派出性能远远凌驾于他国战车的虎式II型坦克，如何对付这种强力武器将会是这一关的关键。

▲这次要跟美军101空降师一同作战。

▲虎式II型坦克非常坚固，必须针对其弱点来攻击。



由负责《铁拳》与《灵魂能力》等名作的开发小组所制作的多人格斗动作作品《支配之城》将于今年内推出。游戏将以黑帮城镇为舞台，并且最多可供4名玩家同时参战！不仅如此，随着参战人数的增加，还可以使用种协力攻击技。

PS2 DVD-ROM	NAMCO	2005年发售预定	ACT
	游戏人数1至4人	记忆容量未定	价格未定

人物介绍

LEE SHUN YING

身高 170cm
体重 48kg
年龄 24岁
战斗风格 技巧型

继承父亲的遗志，在唐人街中是剑术的高手。遗传了父亲卓越领导力的她从小就养成了从不示弱服输的性格。

BRAD HAWK

身高 185cm
体重 87kg
年龄 不明
战斗风格 平均型

受雇于LEE SHUN YING的职业保镖，身经百战的他以往的经历、历史一切不明，再加上沉默寡言，不爱说话，因此充满神秘感。

DWAYNE

身高 178cm
体重 75kg
年龄 32岁
战斗风格 速度型

现在是城内拥有最大势力的组织——ZAPS的首领，最近开始对唐人街的发展产生莫名的危机感。

GLEN

身高 194cm
体重 97kg
年龄 41岁
战斗风格 力量型

飞车党HELL'S REGION的首领，为了能在在GREEN HARBOUR建立自己的地盘，计划利用突然发生的事件引起周围的混乱。

充满新鲜感的攻击方法

《支配之城》的最大卖点就是极为丰富、爽快的攻击招式。如果能够合理借助同伴的帮助，玩家甚至可以使出同类型作品中从未出现过的攻击方式！除了与同伴集中攻击敌方的“双重攻击”外，还有与同伴合作组合发动的“团体攻击”。

与同伴协力进行攻击

玩家能够对同伴作出指示，从两方夹击敌人，又或是先将敌人分散再逐个击破……这些战术都可以根据情况在战斗中由玩家直接选择、发动。

飞跃攻击

借助同伴或利用墙壁跳起，从高处向下攻击敌人。如果在适当时机向同伴作出指示，还可以对倒地的敌人进行追击。

双重攻击

由主角一人同时向复数敌人作出攻击的招式。每个角色按其特性，双重攻击的种类总数更多达50种以上！

特殊攻击

威力比一般攻击更加强劲的特殊攻击，能够同时击倒大量的敌人。不仅种类超过30种，而且每一种都各有特色，绝不是简单的重复或雷同。

团体攻击

由玩家操纵的主角与同伴一起集中攻击指定敌人的强力技能。随着周围同伴的不同，攻击模式也会随之发生改变。

舞台介绍

以黑帮城镇GREEN HARBOUR为舞台的本作，当然要描述黑帮间的争斗。而唐人街、废车场等经典场所自然也不会缺少。

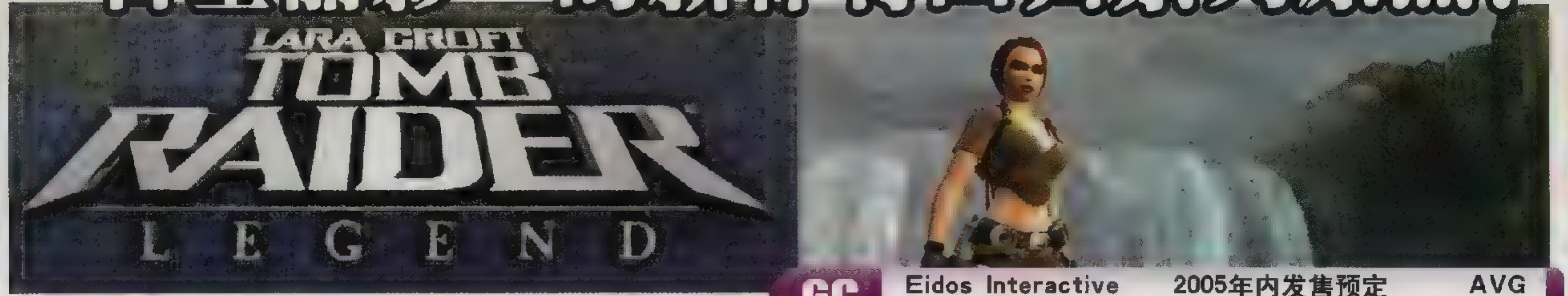
▲由承继亡父遗志的LEE所控制的唐人街。

▲ZAPS的地盘，四周布满铁丝网，似乎各处都布满了机关。

▲飞车党HELL'S REGION的基地，弹珠机与扩音器会变成激斗中的凶器吗？

▲废弃的剧院旧址，经常用于进行地下交易的场所。

“古墓丽影”的新作将回归系列原点？



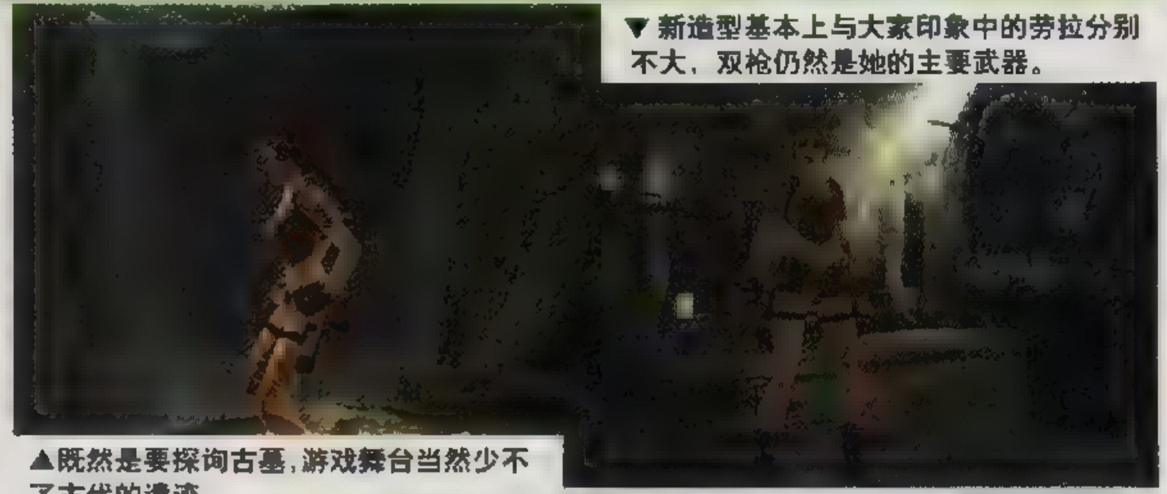
“《古墓丽影》系列”是Eidos公司旗下最著名的动作游戏之一，从起初的第一作开始便已倍受玩家的欢迎，因此其后又相继推出多部系列续篇作品以及拍摄真人版电影。前作《古墓丽影 The Angel of Darkness》内容曾经作出大幅度的变更，系统上的改动最为显著，不过也因此没能得到拥趸们的接受。今天，有关方面公布将推出系列的新作《古墓丽影 传说》，现在就把新公开的资料介绍给各位。

GC DVD-ROM	Eidos Interactive	2005年内发售预定	AVG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定
PS2 DVD-ROM	Eidos Interactive	2005年内发售预定	AVG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定
XBOX DVD-ROM	Eidos Interactive	2005年内发售预定	AVG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

新旧要素解说

也许由于前作的销售成绩不理想，新作《古墓丽影 传说》交由名叫“Crystal Dynamics”的公司负责制作，内容也将有不少改变的地方。目前已明确的是已公开的劳拉新造型以及舞台的设定等。

▼新造型基本上与大家印象中的劳拉分别不大，双枪仍然是她的主要武器。



▲既然是要探询古墓，游戏舞台当然少不了古代的遗迹。

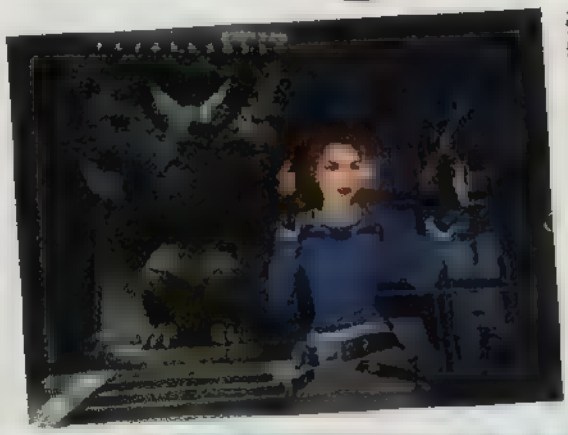
劳拉新造型

在以往的作品中劳拉或其他登场人物无论面孔或身体部份都明显由多边形组成，四四方方欠缺真实感。不过从新公开的劳拉造型图片上可看到，她身体各方面的制作都更为细致、圆滑，而装备的物品也能被清楚表现出来，具有很高的真实感。从情报中得知，劳拉的创作者“Toby Gard”先生会在新作中为劳拉重新设计形象，拥趸们必定期待万分。

服饰打扮

既然是系列的最新一作，FANS当然期望看到劳拉穿着各种华丽、野性和性感的服饰出现。不过目前公开的游戏画面中，劳拉的服饰打扮其实与系列旧作差不多，相信与游戏内容有着重大的关系。

◀图中所见的服饰，确实与系列的第一作相当接近。



▼这身造型各位见过吗？背景的杂物上还印着中文。

动作运用

“古墓丽影系列”的一大魅力之处，就是运用多采多姿的动作化解机关和陷阱。从现阶段公开的游戏画面及宣传短片中得知，大家熟悉的“双枪射击”、“爬绳索”、“跳跃”、“驾驶交通工具”等均被保留了下来。此外，宣传短片中劳拉还有更多新动作出现，例如“地面滑行”和“火箭炮攻击”等等，在将来有进一步资料入手的话立即为大家介绍。

Ⓐ劳拉的动作将变得更为丰富，游戏的真实性大增。

Ⓑ利用绳索进行攀爬，在系列作品中经常出现。

Ⓒ抓住铁棍能够做出回旋的动作，这样可以避过地面的敌人。

舞台背景

除了上述提及的人物设计外，在公开的游戏画面里可以看到新作舞台包含了各种场所：例如阴森可怕的密林、险峻的雪山、机关重重的古代遗迹等，每个地方都有不同的难关等待劳拉来冲破。

①丛林里的巨大瀑布，下方的岩石上设有人工械装置。
②劳拉背后有一条吊桥，不知通往什么地方？
③探索古代遗迹，对劳拉而言驾轻就熟。
④要使用什么办法才能越过面前的大瀑布？

BURNOUT REVENGE

以独特的游戏系统而广受欢迎的另类赛车游戏《火爆狂飙》系列最新作又来了！本次除了画面经过强化之外，在系统和模式方面加入了多项新要素，相信Fans绝对不会错过吧？

热血撞击赛车 系列4度登场！

XBOX DVD-ROM	Electronic Arts	2005年夏发售预定	RAC
	游戏人数1至4人	记忆容量未定	价格未定
PS2 DVD-ROM	Electronic Arts	2005年夏发售预定	RAC
	游戏人数1至4人	记忆容量未定	价格未定

横冲直撞环游世界

一如以往，本次游戏仍会以世界各地的著名大城市为舞台。目前已知的赛道包括罗马、芝加哥、底特律和东京等，开发人员把现实中的景物逼真地重现在游戏中，令玩家安坐家中也可仿如环游世界一般。

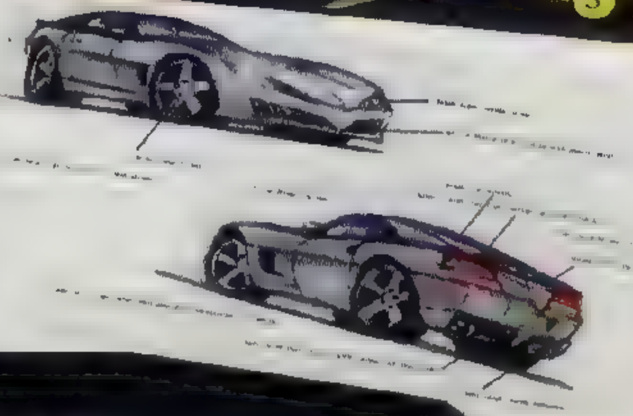
①能够在世界各地疯狂驾车，是不少车迷的梦想

②这条赛道给人的感觉相当沉郁，是否就是美国的工业重镇底特律？

③东京赛道会以新宿到涉谷之间的路段为蓝本

由专业人士设计的车辆

游戏虽然没有采用实名车辆，但是在造形方面却一点也不马虎。开发人员特别聘请了某著名车厂的设计师为游戏设计车辆，令游戏中登场的赛车更富真实感，相比一些在街道上看到的车辆绝不逊色。



④其中一部登场车辆的概念图，真的十分吸引人

⑤每部车在制成电脑图像之前，必定会在草图阶段进行细致的设定

⑥这部概念车的车名叫[illegible] Racer，是否意味着游戏中会有洛杉矶赛道？

各项新要素简介

游戏在系统上作出了多项改良和强化，首先只能在第2作的“Crash Mode”中使用的Crash Breaker本次在比赛中也可以使用了。当车辆失灵之后，使用Crash Breaker便可以令车辆爆炸，而被爆风波及的车辆也会爆炸从而引发公路上的连锁事故。此外，继“Crash Mode”之后，本作还加入了独有的“Revenge Mode”，虽然有关的详情仍未公开，但根据开发人员透露，Revenge Mode会把第2作的“Crash Mode”和第3作的“Road Rage Mode”合而为一并加入新要素。

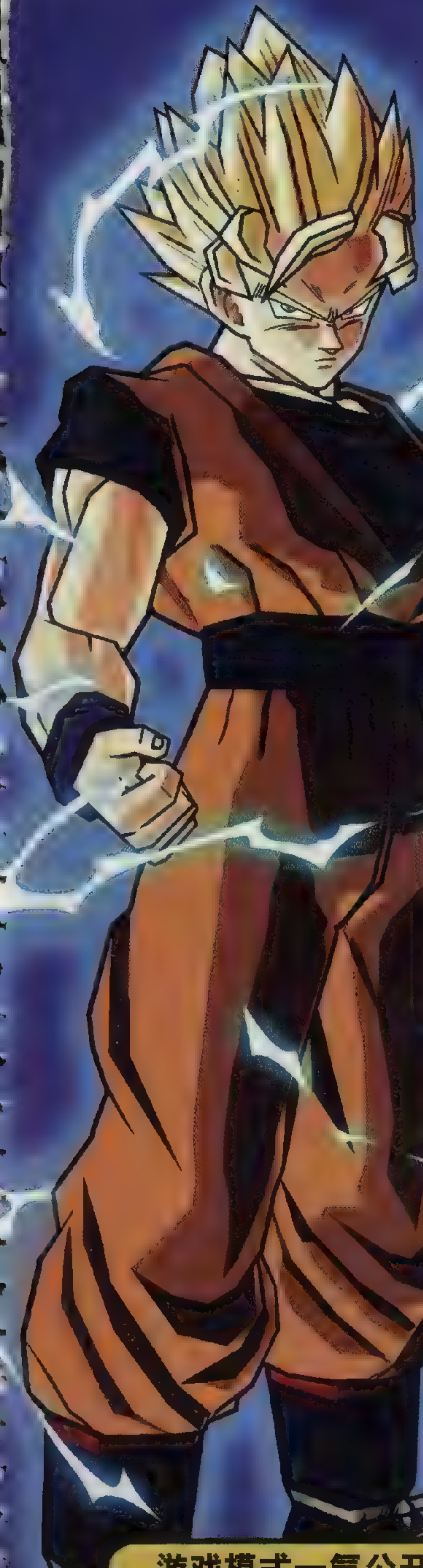
而另一项最大的变更点就是导入了现实中的交通情况。玩家在比赛时，私家车、公交车等其他车辆也会正常地在道路上行驶，令画面中有更多车辆出现，使得比赛过程更加刺激。

⑦在道路上比赛，一不留神便会造成连环相撞

⑧好在是游戏，即使造成严重意外也不会造成人命或财物的损失

⑨撞击后的破坏情况会逼真地在车辆上重现

⑩一旦失灵的话便不要犹豫，马上发动Crash Breaker吧！



DRAGON BALL Z ドラゴンボール Sparking! スパーキング!

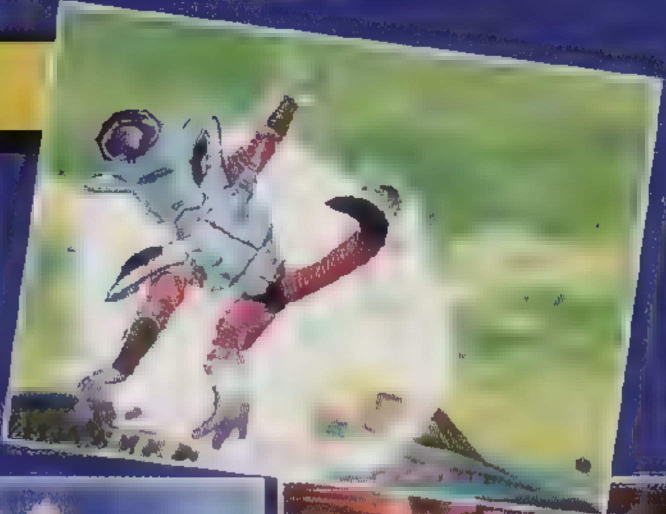
最新游戏画面一气公开！

在刚举行的E3中，公开了大量有关《龙珠Z 闪光》的最新情报和画面，现在立刻为大家逐一讲解！

PS2 DVD-ROM	BANDAI	2005年秋发售预定	ACT
	游戏人数未定	记忆容量未定	价格未定

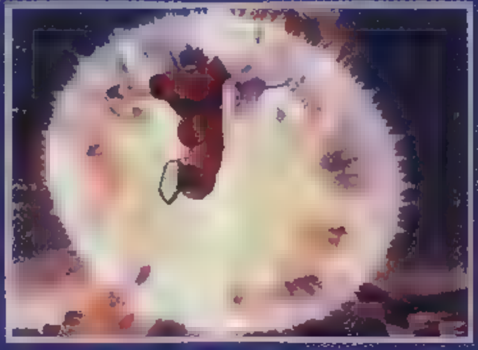
超过 60 名登场人物

在新公开的图片中，发现了大量原作中的角色，而且根据厂方的透露，游戏中的登场人物将有60名以上，涵概"贝吉塔篇"、"那美克星篇"、"人造人篇"和"魔人布欧篇"等，基本上大家熟悉的人物都会登场，实在是每个龙珠迷的喜讯！

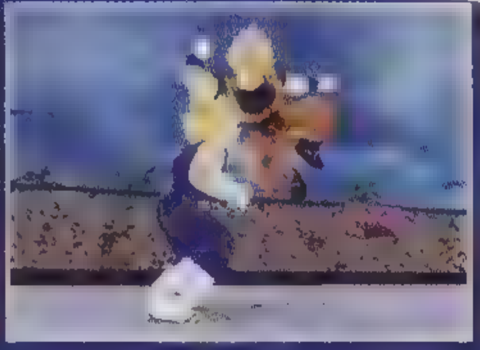


◀弗利萨的第○形态，相信其他形态也可以让玩家使用

▲最强的人造人沙鲁，不知会有什么强力招式？



▲悟饭vs魔人布欧，看来不变身成为超级赛亚人会很难应付的！



▲超级赛亚人的对决，不知会出现多少种形态的变身？

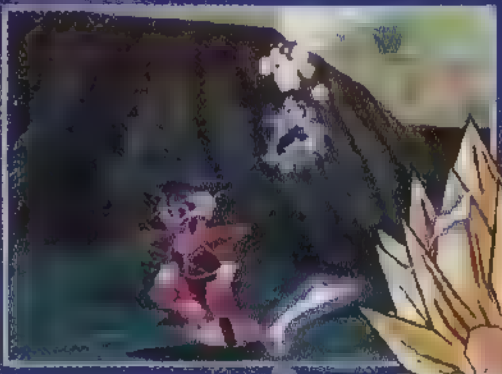
▲曾在电影版中登场的董纳巴，似乎是故事模式中的重要角色

培育出强力的 Z 战士吧！

在游戏中，玩家可以令选择使用的角色成长。当角色在战斗中累积了一定的经验值之后，便可以进行强化，而玩家可以把得到的点数分配在角色的10项能力值上，通过这种方式培育出只属于自己的Z战士！

▲是应该培养成力量型角色还是技巧型角色呢？

▲强化了速度的话可在战斗中获得相当的优势

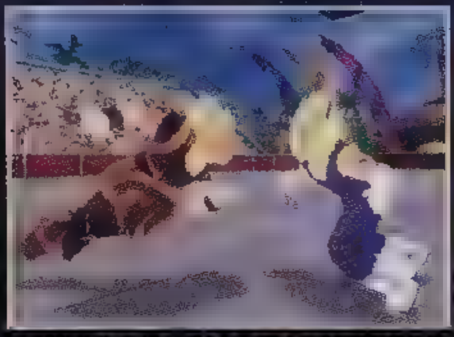


▲只有不断的战斗才能使角色真正成长！

游戏模式一气公开！

游戏收录了大量不同的模式，包括主要的DRAGON MODE，对战用的VERSUS MODE，与及内容不明的ULTIMATE BATTLE、DRAGON CAPSULE、EVOLUTION Z和WORLD MARTIAL ARTS TOURNAMENT等多个模式，单看名字就已经令人十分期待了！

▲相信连电影版的情节也将收录其中。

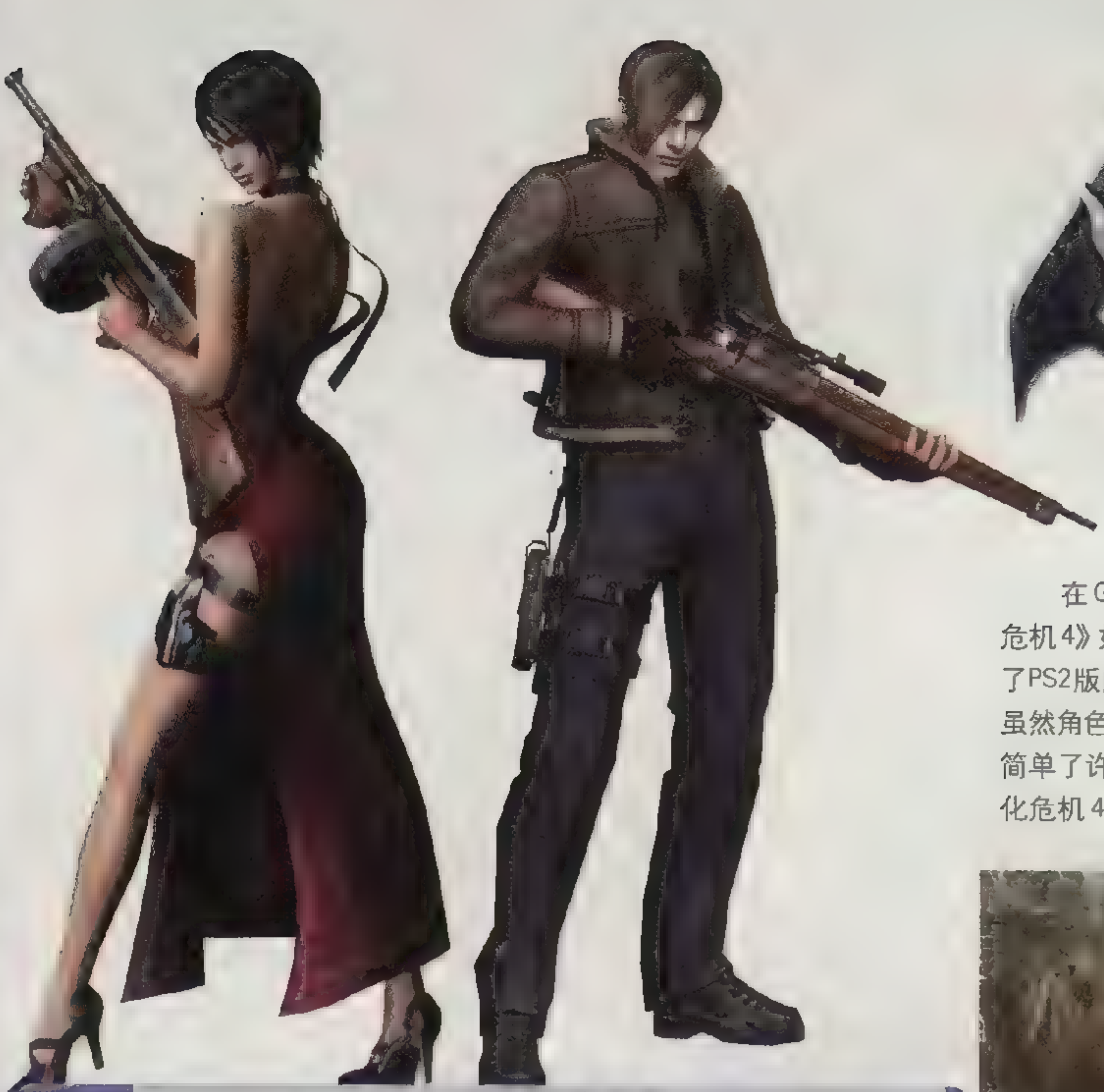


▲在VERSUS MODE中玩家可以自由选择角色进行对战。

▲其他模式的具体内容只能等到以后再公开了！

▲只要是龙珠迷，便一定会对本作感到无限期待！

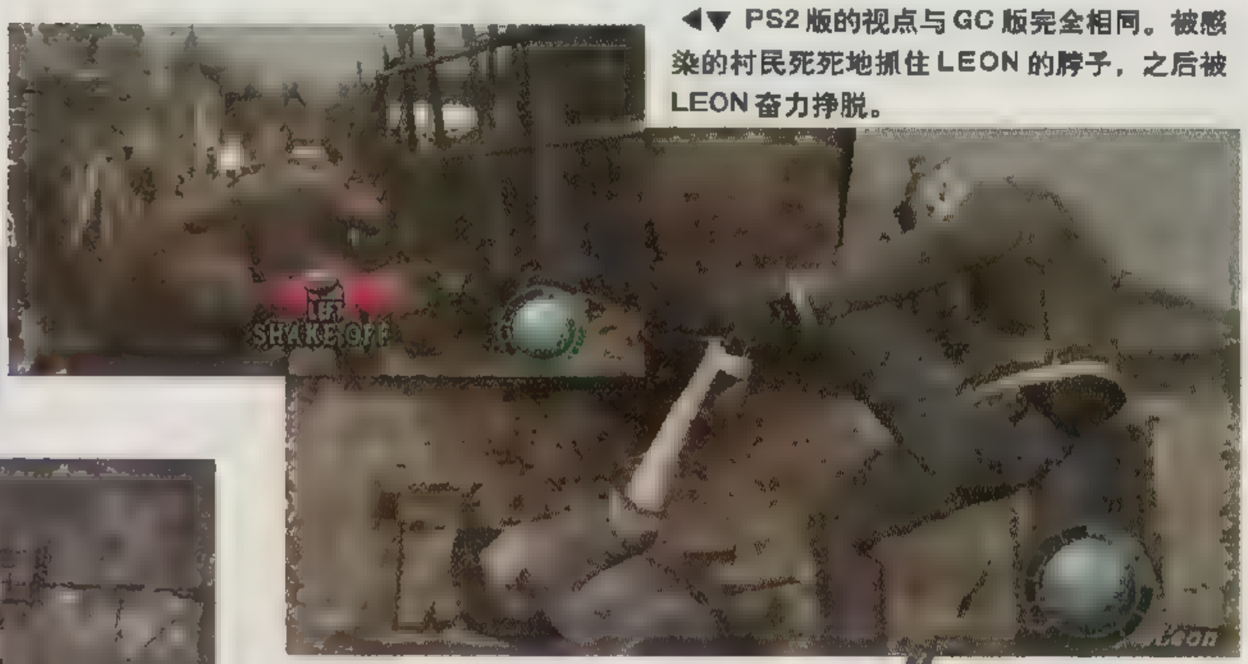
▲DRAGON MODE会根据原作的故事来发展剧情。



biohazard 4

PS2 DVD-ROM	CAPCOM	2005年底发售	AVG
	游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定

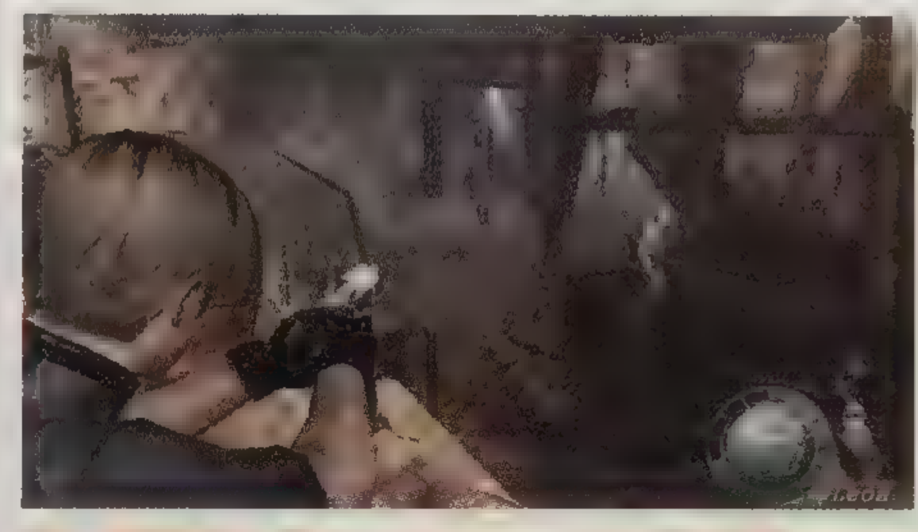
在GC上获得大好评的《生化危机4》如今终于在本届E3上公开了PS2版的画面。从画面细节来看，虽然角色与景物的多边形建模明显简单了许多，但依然能感受到《生化危机4》应有的紧张刺激感。当然，对于玩过了GC版的玩家来说，PS2版中预定将会加入新的武器与模式，而最吸引人的还是增加了ADA的剧情，使GC版中不够连贯的ADA主线得以更完整的体现，对于ADA迷来说实在是不能错过啊！



◀▼ PS2版的视点与GC版完全相同。被感染的村民死死地抓住LEON的脖子，之后被LEON奋力挣脱。

◀利用匕首攻击是节省弹药的好方法，不过风险却增大。

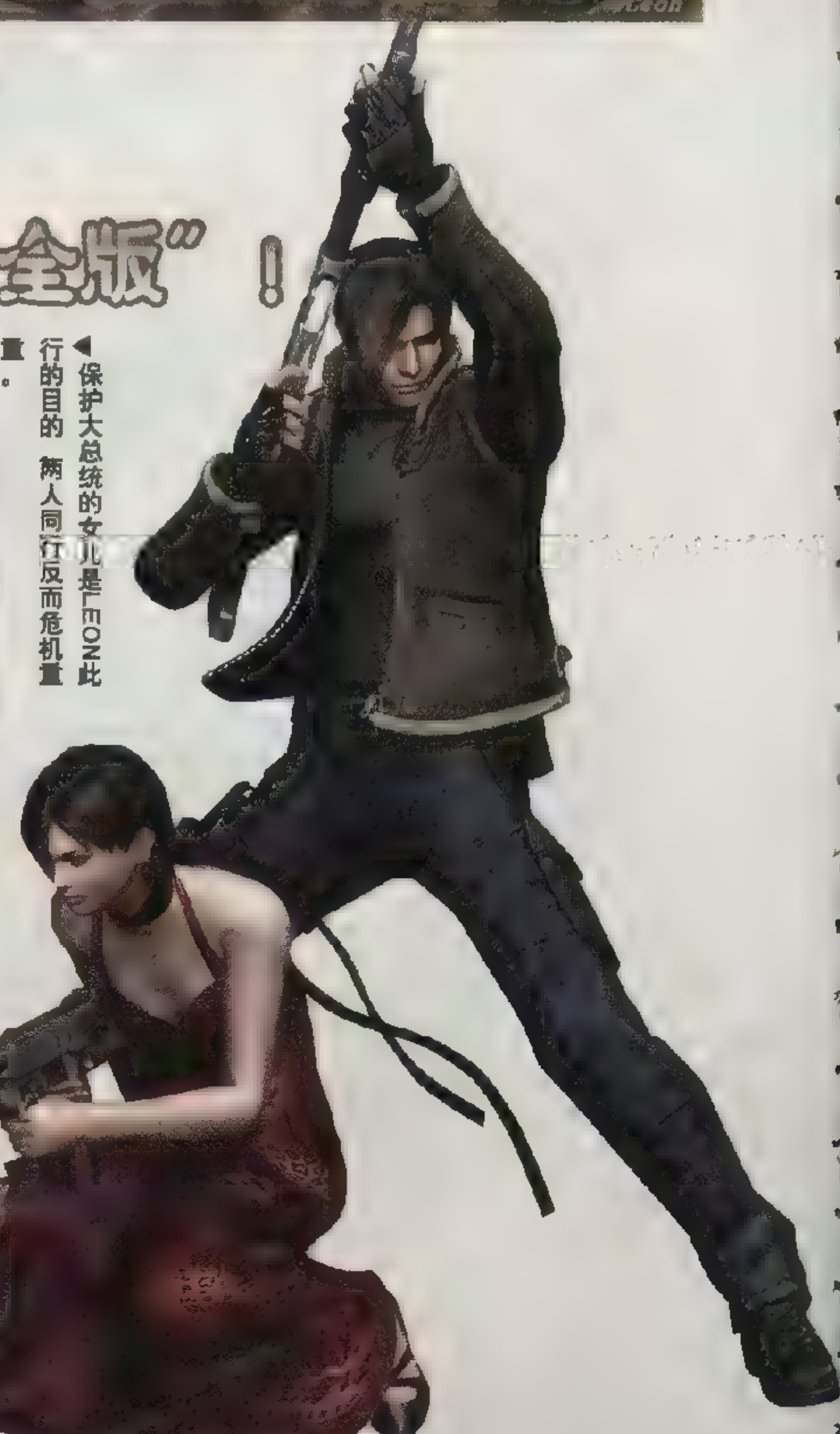
PS2版终于杀到！新增要素可使之称为"完全版"！



◀保护大总统的女儿是LEON此行的目的，两人同行反而危机重重。

与BOSS对决时的魄力仍在！

▲从这个道具栏来看，道具装备系统的变化不会很大。



▶与一般的战略游戏所不同的是，游戏中可以由玩家操作将领发动攻击。

炽焰帝国 英雄

于去年底在XBOX上登场的战略SLG大作《炽焰帝国．十字军东征》如今终于有了其续作的大量新情报。这款名为《炽焰帝国：英雄》的游戏不仅继承了前作的所有优点，在战略性与画面震撼力方面又有了进一步的提高。之所以该系列这么快就推出续作，主要原因是《炽焰帝国．十字军东征》在北美上市之后，引起了玩家巨大的反响，而在该游戏的原产地——韩国，人气更是空前绝后。作为一款结合了众多动作要素的战略游戏，《炽焰帝国：英雄》在许多方面都有创新性，玩家在率领军队进行作战时，其方针将更加灵活，进军路线也更加自由。

XBOX DVD-ROM	Microsoft	2005年内发售	SLG
	游戏人数 1人	硬盘记忆	价格未定

SHADOW的造型实在太酷了！

Multi UMD-ROM	SEGA	2005年底发售	ACT
	游戏人数1至2人玩	记忆容量未定	价格未定

▼ 竟然还有与舰队进行作战的精彩情节。

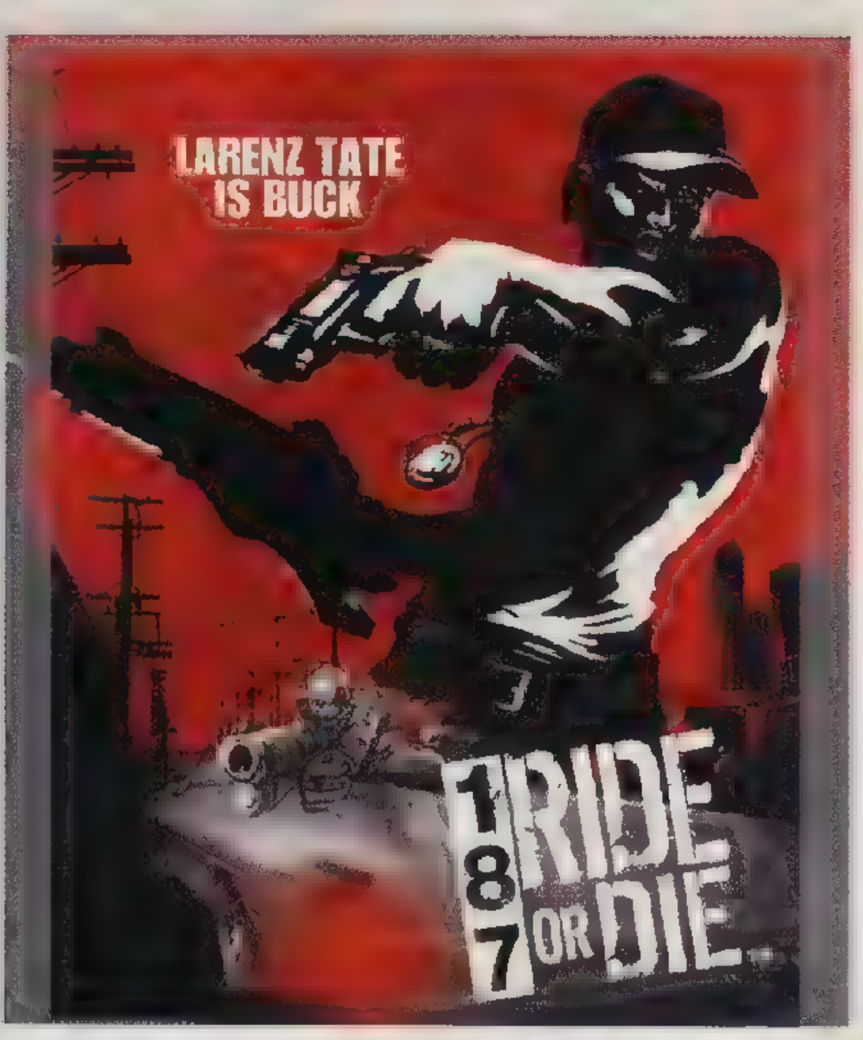
大冒险的新时代来临！

▲游戏视点多变，画面也比以往的系列作品强化了不少。

◀新的敌人、新的舞台，SHADOW这一次究竟是为了什么目的而展开冒险呢？

自从《索尼克大冒险2》推出以后，尽管“《索尼克》系列”每年都有新作推出，但真正意义上的ACT大冒险续作却一直都没有公布。直到今年早些时候，SONIC TEAM才公开了这款《刺猬阴影》，而担任主角的并不是索尼克，而是其强劲的对手SHADOW！

在欧美地区“《索尼克》系列”拥有超高的人气，而这款新作是SONIC TEAM向广大FANS证明自身技术力的游戏。因为该游戏采用了新的开发引擎，所有的登场角色都经过了重新制作。在舞台设计方面，游戏制作人员也下了很大的气力，务求让那种冲击玩家心灵的速度感重新“复活”！



《187 Ride or Die》是Ubisoft开发的一款对应PS2与XBOX的游戏。游戏玩法相当自由，赛车部分紧张刺激，不过可能是受到了“《横行霸道》系列”的影响，因此该游戏的暴力程度相当高。

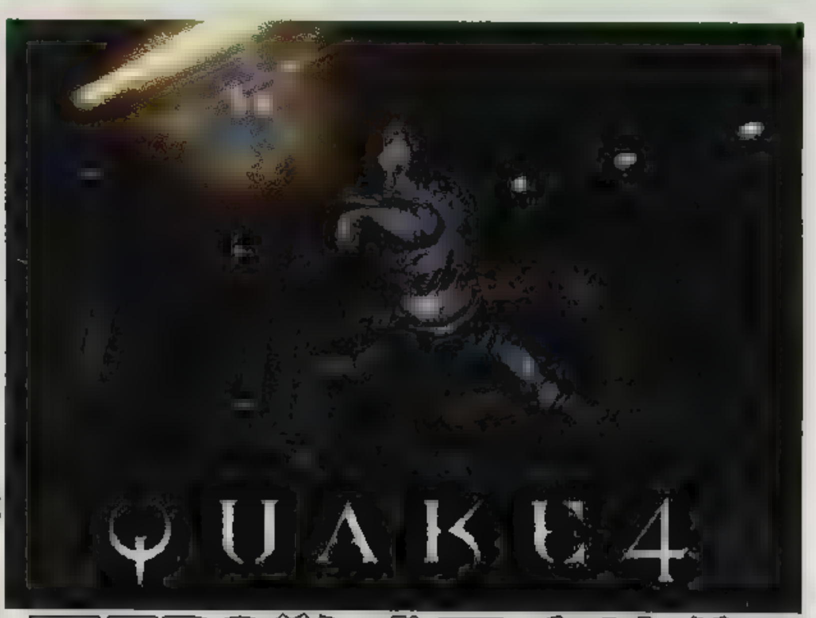
美式暴力游戏近期相当流行，对青少年的人生观造成了一定的影响。游戏气氛凝重，飚车枪战的画面层出不穷。

整组宣传海报很有艺术特色。

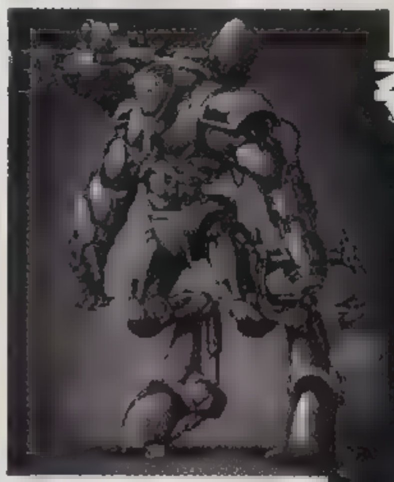
Multi UMD-ROM	Ubisoft	2005年内发售	ACT
	游戏人数未定	记忆容量未定	价格未定

XB360 DVD-ROM	Activision	2005年内发售	FPS
	游戏人数多人	记忆容量未定	价格未定

作为FPS领域前辈级的“《Quake》系列”，如今最新作即将在新的次时代游戏平台上登场。而制作厂商Activision也对这款游戏相当有信心，投资方花足了血本，誓要挽回失地与颜面。



▶“《Quake》系列”在FPS领域拥有崇高的地位。



▲出色的人物设定为游戏的成功奠定了良好的基础。

▲《Quake4》的画面比起同类游戏丝毫也不逊色。

◀血腥暴力是该游戏最大的特色。

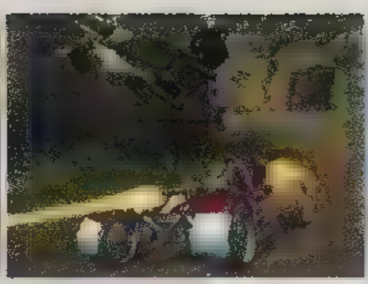
由SCEA负责开发的《海豹突击队3》也如期在E3上与广大玩家见面，这款强调战术特色与团队作战的游戏在ONLINE方面的游戏性是被北美玩家所公认的。对于这款新作，仍然支持16人一组的网上组队战，而战斗的目的与前两作相比有了很大变化，任务种类不仅丰富，而且还活用了多人团队作战的特点。

PS2 DVD-ROM	SCEA	2005年底发售	FPS
	游戏人数1至16人	记忆容量未定	价格未定

忠实体现了突击作战的特色

▲华丽的战争特效很容易就能将玩家吸引住。

◀由于可以自由组队，因此该游戏非常强调战术性。



Jak X: Combat Racing

由制作著名动作游戏“《古惑狼》系列”的NAUGHTY DOG着手开发的系列作《杰克》，在推出三部作品后，将于今年内推出一个以杰克为主角的赛车游戏。作品将会沿用前作的设定，以《杰克 3》一年后的世界为背景，主角杰克将再次展开冒险旅程。

4种模式 20条赛道 12种车辆

在《杰克 X：赛车大战》中，将设有四个不同的游戏模式，包括circuit、death、deathmatch和best time。至于赛道方面，则共有20条，部分赛道更会用以往的作品登场舞台为背景。登场的车辆方面也多达12种，会随着游戏的发展陆续出现。

除此以外，游戏中还有多达100个精彩剧情，等待玩家自己发掘！

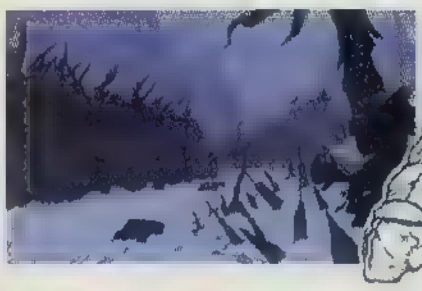
PS2 DVD-ROM	SCEA	2005年发售预定	RAC
	游戏人数1至6人	记忆容量未定	价格未定

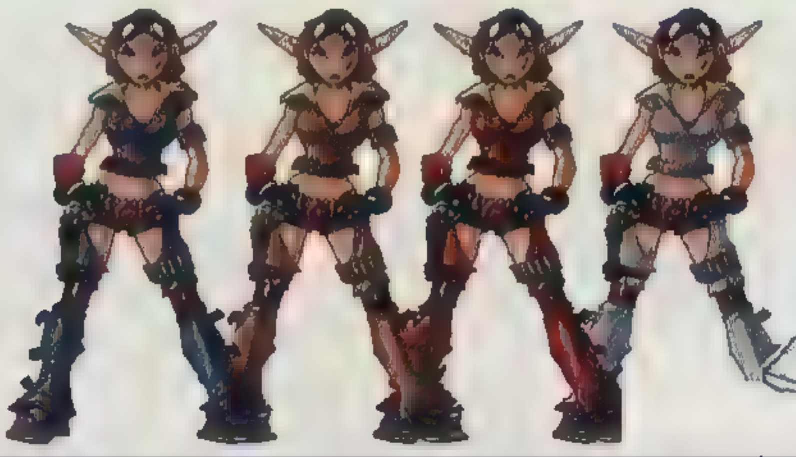
预计与PSP作品连动

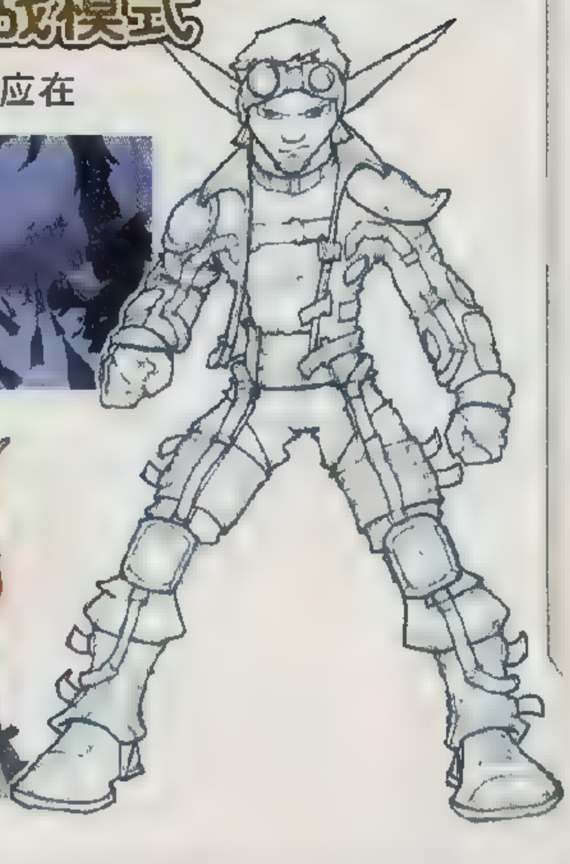
除了在PS2上推出本作外，厂方还预计将会在PSP上推出可以与之连动的游戏。暂时构想是以PS2的USB接口进行连接，利用这种形式开启两个作品中的隐藏内容。

ONLINE与OFFLINE的对战模式

游戏除了最基本的个人模式以外，还对应在ONLINE与OFFLINE下的对战模式。OFFLINE时可以二人通过分割画面实现对战，而ONLINE时还可以与最多5名玩家进行6人对战。





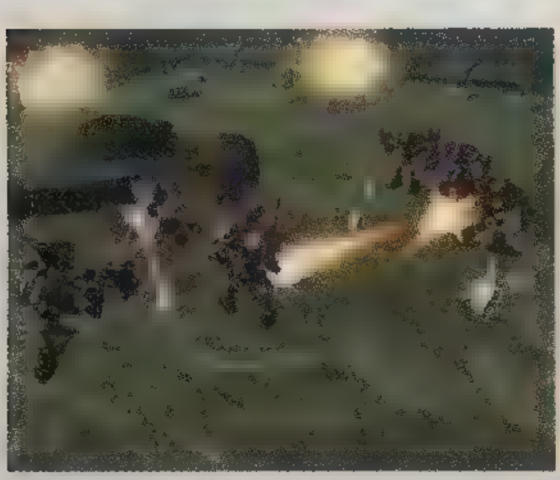


Ratchet: Deadlocked

除了《杰克 X：赛车大战》外，同样由SCEA发行的ACT作品“《瑞奇与叮当》系列”，也预定将于年内推出新作。作品名为《瑞奇：死亡锁定》，将会采用新游戏引擎制作保证动作的顺畅性。不仅如此还会增加合作模式，让玩家与朋友合作克服游戏中的各种难关。

采用任务形式进行的系列新作

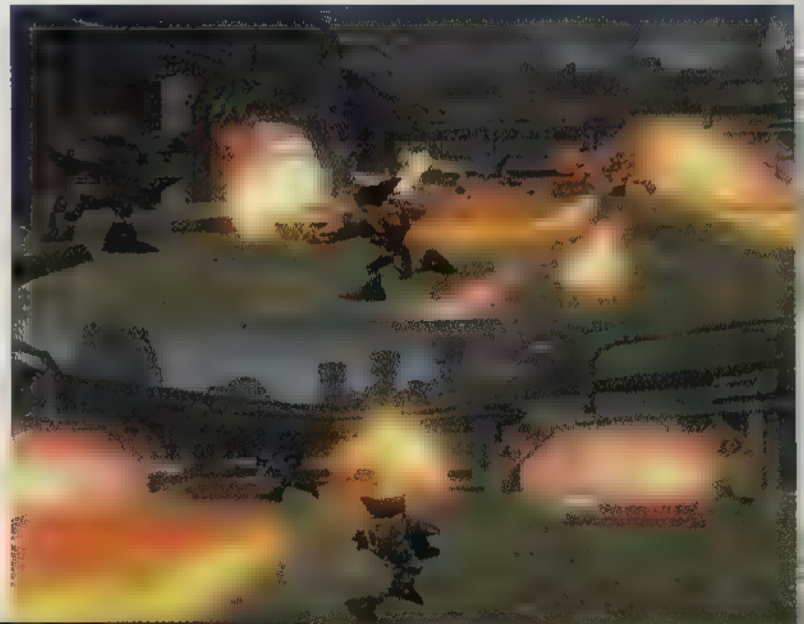
《瑞奇：死亡锁定》将采用完成任务的形式推进游戏进程。玩家将会扮演其中一名主角瑞奇进行游戏，开始游戏后，玩家可以自行选择参与的任务。同时另一名主角叮当将会随时向玩家报告各种情况。游戏整体将会接近类似的军事作品，每一个任务中还会有多个目标需要达成。只有当玩家达成所有目标后，才能令整个事件真相大白。



PS2 DVD-ROM	SCEA	2005年冬季发售预定	ACT
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定

与好友共同对抗敌军

《瑞奇：死亡锁定》与一般军事作品最大的差别就是在游戏中登场的武器数目相当少，只有10件。听起来确实很少，不过随着故事的发展，玩家将可以任意改造手上这10件兵器，以适应自己的战斗方式。



强化武器元素

就如前面所提到，在《瑞奇：死亡锁定》中除了有让玩家一人挑战的个人模式外，还有让玩家与朋友共同合作的“CO-OP MODE”。在此模式中，画面将会上下分屏，让二人合力解决任务中的难题。

ポケモンXD 闇の旋風ダーク・ルギア™

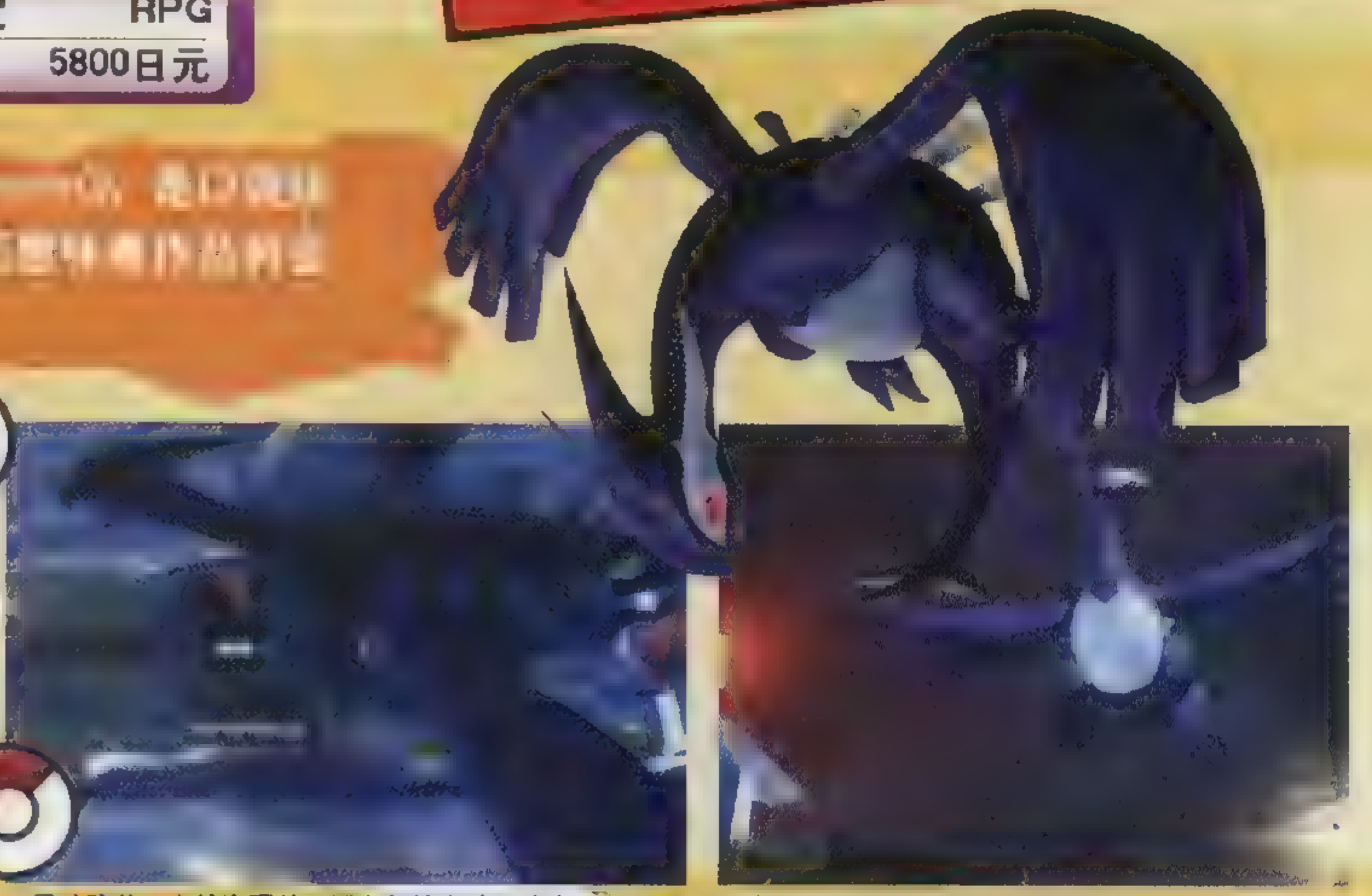
口袋妖怪 首个家用机RPG 隆重登场!

GC DVD-ROM	任天堂	2005年8月4日发售预定定	RPG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	5800日元

[illegible]

神秘的口袋妖怪：黑暗路基亚

游戏的副题是“黑暗路基亚(Dark Lugia)”，这只神秘的口袋妖怪正掌握了关系故事的关键。虽然外型与幻之口袋妖怪路基亚十分相似，但是颜色却完全不同，双眼和身体各部份更散发出邪恶的气息。到底它跟路基亚有什么关系？目的又是什么呢？



▲黑暗路基亚突然出现并且还向邮轮发动了攻击！

▲究竟它与路基亚有什么关系呢？

主要登场角色介绍

主角

已故的父亲原本是口袋妖怪研究领域的权威，现在他跟母亲和妹妹一同生活。他时常利用父亲研究所的虚拟训练机锻炼自己的口袋妖怪战斗技巧，因此很快就成为一名相当出色的口袋妖怪训练员。后来由于研究所受到袭击，从此便展开寻找黑暗口袋妖怪的冒险之旅……

▲主角左手佩带的就是捕捉器，能从其他训练员手上把口袋妖怪夺过来！

妹妹

主角的妹妹，由于年纪尚小因此十分任性，时常做出令主角烦恼的事情。

依比

是主角最初拥有的口袋妖怪，能进化成多种不同属性的成长型口袋妖怪。

解放黑暗口袋妖怪的方法

要解放黑暗口袋妖怪，首先必须使用捕捉器，把对手的精灵球夺过来，然后才能打开它们封闭的心。这样这些口袋妖怪便会被解放，变回普通的样子。

▼原本是不容许夺取其他训练员手上的精灵球，不过这是解救黑暗口袋妖怪的唯一方法。

▼大岩蛇发出闪光，是发动攻击的先兆吗？

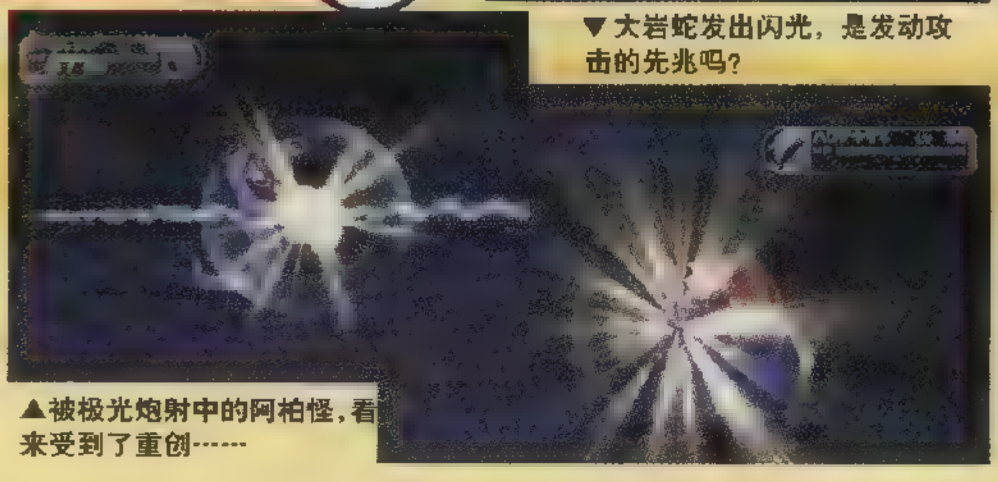
控制黑暗口袋妖怪的神秘势力！

主角冒险的目的，就是要把黑暗口袋妖怪全部解放出来。它们因为被利用而关闭了自己的心，变成只懂战斗的黑暗口袋妖怪；因为它们的外表跟普通的口袋妖怪无异，因此只能利用主角的“气息探测器”来识别它们。

▶“气息探测器”能够感受到黑暗口袋妖怪所散发出的黑暗气息，而它们所使用的黑暗招式更是非常可怕！

充满迫力的战斗画面

在游戏中，大家会欣赏到华丽且充满迫力的战斗画面，此外口袋妖怪在使出各种招式时更会加入丰富的视觉效果，肯定是大家前所未见的！



▲被极光炮射中的阿柏怪，看来受到了重创……

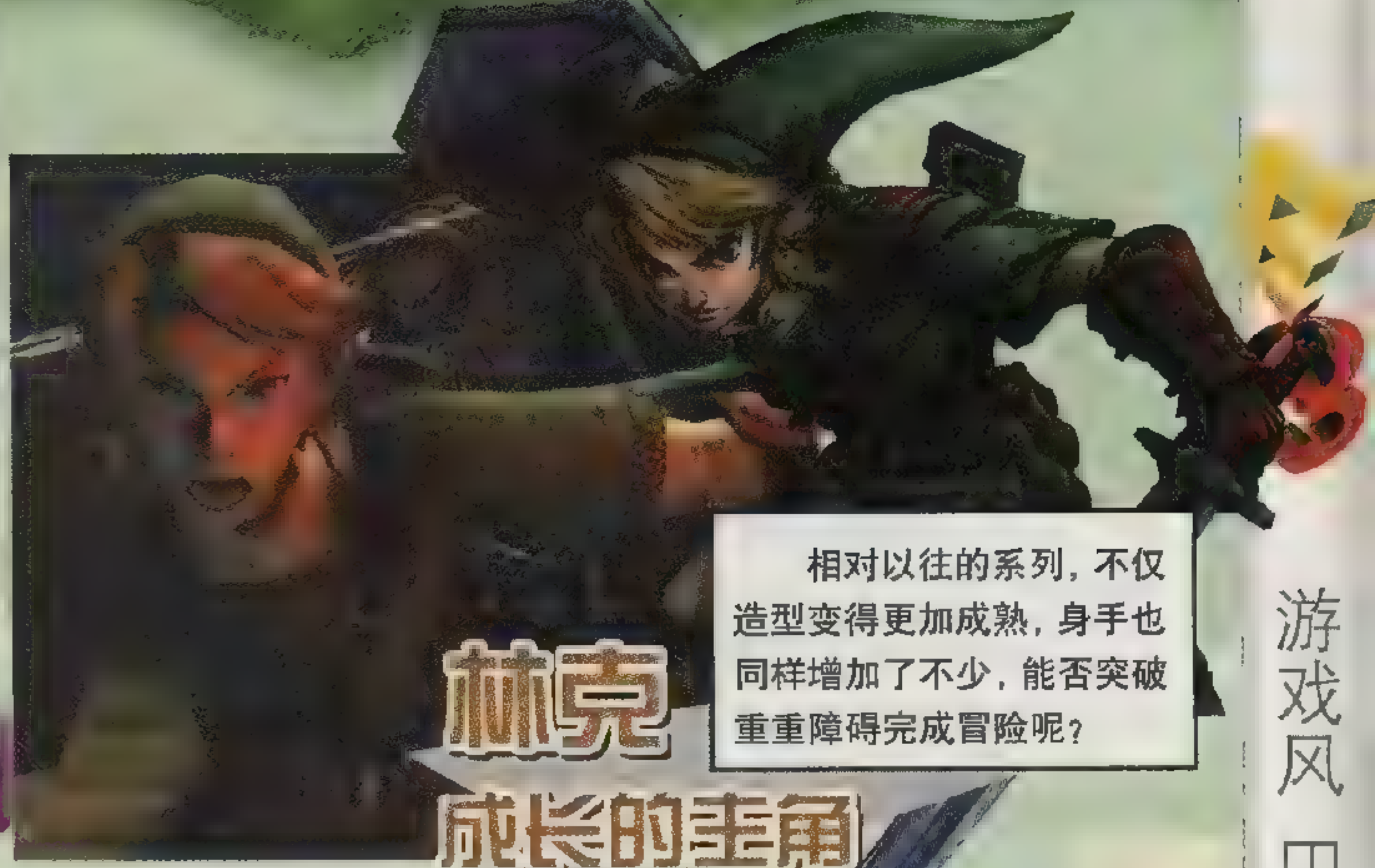
© 2005 NINTENDO.

The Legend of Zelda

ザ・レジェンド・オブ・ゼルダ（仮称）

任天堂旗下的著名ACT作品“《塞尔达传说》系列”最新消息，随着美国举行的E3游戏展同时再度公开。系列一贯的游戏性，独特的故事舞台，加上焕然一新的人物设计，新的《塞尔达传说》正式诞生！

GC DVD-ROM	NINTENDO	2005年发售预定	ACT
	游戏人数 1人	记忆容量未定	价格未定



林克 成长的主角

相对以往的系列，不仅造型变得更加成熟，身手也同样增加了不少，能否突破重重障碍完成冒险呢？

神殿、骑乘、单挑 丰富的战斗场面大公开！

依靠剑和各种道具突破重重阻碍的林克，本次还会加入骑乘等多种不同的战斗要素。当中关于森之神殿与暗元素同样在E3才初次正式公开介绍。当中，被“暗”入侵的主角林克竟然变身成一头狼，与以往的作品大有分别。相信这将会成为新作品中一个重要的元素。

森之神殿

首先介绍森之神殿的战斗画面。为了救回被怪物捉去的住在神殿的猴子，林克展开了营救行动。只要能够将猴子救出来，就可以在以后的旅程中得到猴子的提示，对冒险大有帮助。

变成狼的林克与神秘角色

当进入“暗”后，林克的身体就会变成狼形，与神秘的角色一同行动。这一个区域应该就是在“《塞尔达》系列”中不可或缺的海拉尔城。在被暗所吞噬的海拉尔城内，狼人林克被关进了地下牢狱。而城堡顶层关押的正是塞尔达公主……

骑乘战斗

在最新一作中突出吸引人的元素就是骑乘战斗。以往的“《塞尔达》系列”没有类似系统，不过新作将会加入这个特别元素令战斗会出现新变化。从公布的动画片段观看，骑乘战斗的速度相当快，看来将会成为作品中标榜爽快的要素。

单对单决斗

除了面对大群怪兽的袭击，新作中还加入了一对一的单挑场面。在击退敌方的杂兵后，追上盗贼首领的林克即将与盗贼首领展开一场生死战。根据场地与敌人的攻击，找出最适合的战斗方法吧。

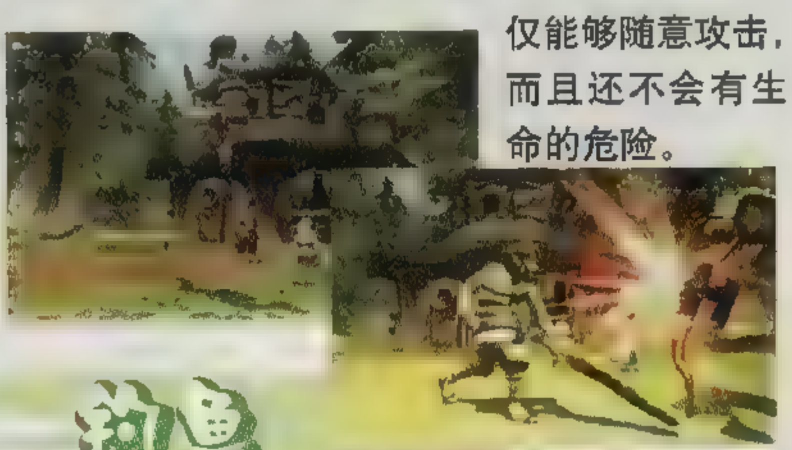
浜

勇者林克的故乡 多亚罗村

在主角林克长大的村落中，玩家可以进行剑术修行和钓鱼等系列最具代表性的行动。另外为了配合新增的骑乘元素，本作还会加入骑马追赶山羊的任务。相当有趣。

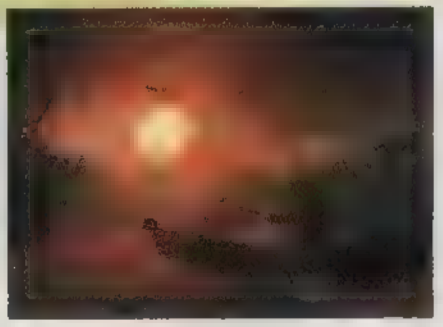
剑术修行

要熟习战斗中的各种攻击方式，最好就是在村子里与稻草人进行练习。好处很明显，玩家不仅能够随意攻击，而且还不会有生命的危险。



钓鱼

新作中主角林克可以在小舟上垂钓，这里不仅要用到鱼杆和鱼饵，更重要的还是要有一定的耐心。运气好的话，可以钓到“心之碎片”和其他珍贵道具！



骑马牧羊

系列新加入骑乘元素后，在村庄里玩家可以通过牧羊练好骑乘技术，为将来与各种强敌决战做好准备。

是将人类引导向自由与解放？

女神死后，世界陷入了临近崩坏的危机之中……之后由于将红龙封印，世界又获得了表面上的和平。面对再次燃起的战火，是为了守护人类而战还是一切全都以自己的欲望为第一？而对人类来说究竟是场浩劫还是一个机遇呢？

文：角马

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	2005年6月16日发售	ARPG
	游戏人数 1人	记忆容量未定	6800日元

还是守护世界的封印？

在之前的几次报道中已经向大家介绍了游戏的重要角色，本次则会带来游戏的战斗部分以及角色间交错复杂的关系图。相信无论哪一个都是玩家非常关心的。

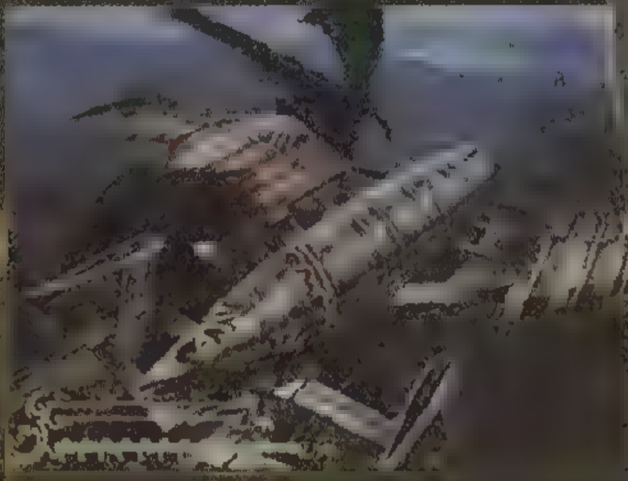
"DOD2"战斗系统登场！

▲地上战部分角色增加了挑空技等攻击方式，这样在战斗时玩家的进攻手段将会更加丰富。

在这里我们将向大家介绍《龙背上的骑兵2》所采用战斗系统的特点以及与前作的不同与改良点。本作在战斗部分仍然会以前作的系统为主要框架，当然还会增加诸如地上战部分的中BOSS战等各种要素，绝对值得大家期待！

SYSTEM1 战斗仍将采用两种方式

在《龙背上的骑兵2》中，与前作一样仍将会采用地上与空中两种战斗方式。在空中战部分，玩家会骑乘飞龙与空中的各种怪物以及帝国军战舰、兵器对抗，而在地上战部分又分为控制主角使用武器战斗的地面战与乘坐飞龙攻击地面目标的低空战。



◀▲在空中乘坐飞龙攻击敌人，在地面使用各种武器战斗，虽然战斗方式截然不同但却都能让人乐在其中。

SYSTEM2 怪物的行动更加丰富

与诺维等人战斗的不仅仅是人类的士兵，在本作中也将会遇到各种各样的怪物，而不同于前作，《龙背上的骑兵2》中怪物们的行动更加丰富，AI也提高了不少，类似那种先吸引我方走近再放置炸弹并逃跑的狡猾怪物彼彼皆是。另外有些怪物甚至还能为同伴释放支援系魔法，不仅如此更有些怪物能够发动战斗力大幅提升的凶暴化，看来在新作中战斗将变得更加严酷。

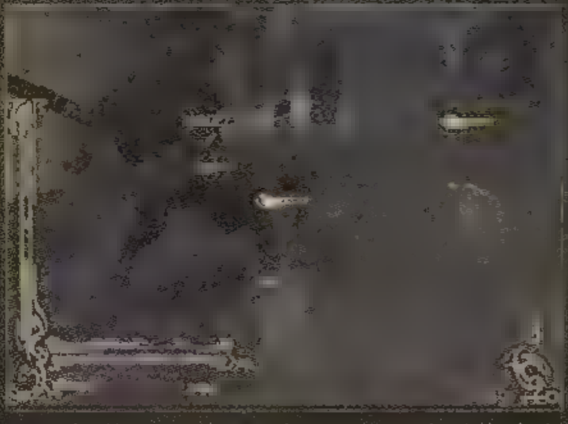
◀安放炸弹后马上逃跑！居然会有如此聪明的敌人。

◀怪物凶暴化后会爆发压倒性的战斗力

SYSTEM3 巨大的中BOSS将在地上战登场

在前作中，基本上大部分主要的BOSS战都是要乘坐飞龙在空中战完成的，不过在新作中，在地上战部分首次登场中BOSS阻挡诺维等人的前进。有些是普通敌人的强化型而更多的中BOSS则是高等级的怪兽，因为这些家伙不仅攻击力、防御力高，更重要的是玩家必须首先找到它们的弱点才能真正对其造成伤害，因此战斗将会充满紧张与刺激。

▲与拥有巨大身躯的敌人对峙，首先要攻击它的腿，再寻找机会攻击头部的弱点。



▲挥舞着巨大武器的牛头怪，看来是个蛮力型的家伙。

主要角色相关图

与前作相比，在《龙背上的骑兵2》中登场的主要角色多了不少，因此角色间的关系也就变得更加复杂。不过只要有了这张关系图相信很多东西就都能一目了然了。

在前作中行踪不明的角色

■到现在为止生死不明的前作角色

前作的主角
凯姆
在18年前封印世界的大战中失去了自己最心爱的妹妹。一切都结束后凯姆便在所有人的眼前消失，没有人知道他在哪里、在干什么。

暗黑之龙的契约者
尤巴鲁特
原本是凯姆的好友，但由于强烈的嫉妒心使得他最终站在了凯姆的对立面。在前作的最后部分，为了寻求"再生之卵"带着未婚妻芙丽爱尔的尸体乘坐暗黑之龙消失在天际。

冷静的旁观者
暗黑之龙
与尤巴鲁特定下契约的飞龙，同时也是造成凯姆双亲悲剧的罪魁祸首。在前作的终盘，载着芙丽爱尔的尸体和尤巴鲁特悄然离去。

新作主打

少女与甲虫共舞的射击游戏

虫姫さま

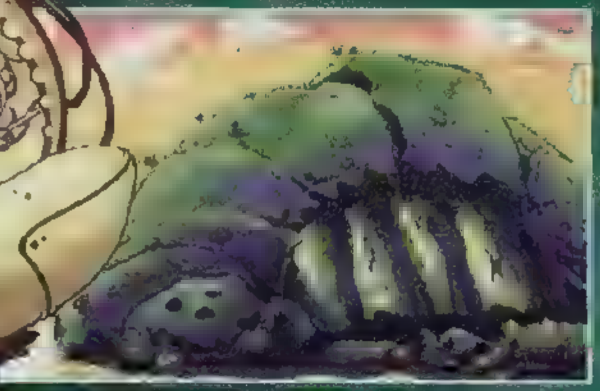
由CAVE负责开发，TAITO发行的街机射击游戏《虫姬》已经铁定于7月21日正式登陆PS2，喜欢2D射击游戏的玩家请千万不能错过啊！

PS2 DVD-ROM	TAITO	2005年7月21日发售	STG
	游戏人数1至2人	记忆容量未定	6090日元

故事简述

故事是发生在一个与现实没有联系的时空之中。在故事的世界之中，地球是一个几乎已经被砂漠化的星球，在这里生存着一些长有巨大而坚硬甲壳的生物，人类称之为“甲兽”。

在“甲兽”生存地方的森林——“神授之森”的另一面，存在着一座人类的村庄，名为“星降之里”。在这个村庄中存在着一个传统，那就是每隔200年，便要奉献一位15岁的成年女孩子给“神授之森”之中的甲兽。

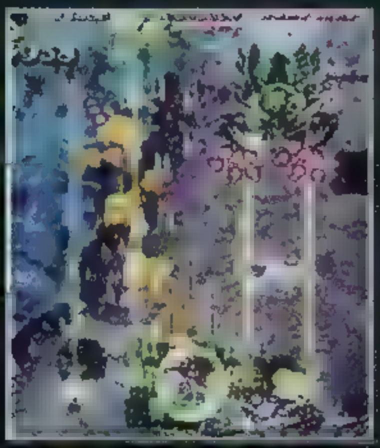


故事的主角便是活泼开朗的公主妮珂。小时候的她，曾经因为走进“神授之森”而迷了路，但是后来她遇上一名男子，他手上的腕轮吸引着妮珂，当时那个人只是露出了一丝微笑，便将腕轮送了给妮珂。

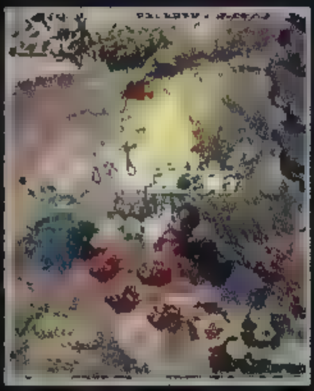
村中的人看到她手上的腕轮，并没有什么惊奇之感，因为村中的人都非常清楚，只有被“神授之森”选中的“供品”才会戴上这个腕轮，那即是说，下一次的供品将会是妮珂公主……

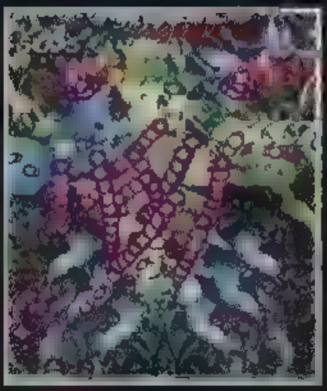
比街机更加多姿多彩的模式

如果玩过街机版的话，便会知道在游戏之中其实并没有什么模式可以选择，投币之后除了可以选择难易度之外，便是直接开始游戏了。不过家用机版当然不会这么简单了。

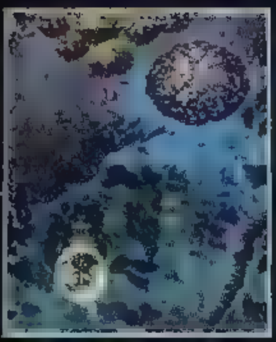


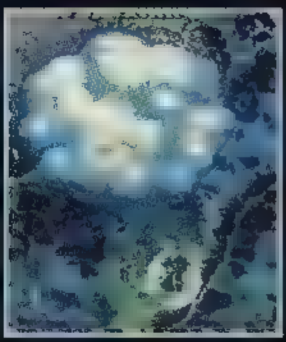
玩家在开始PS2版的游戏之前，是可以选择不同的游戏模式的。首先，有完全忠实移植街机版的“ARCADE MODE”，其次便是为了移植到PS2之上而特别进行了一定修改的“ARRANGE MODE”，而为了让玩家可以好好地练习一下，在PS2版之中还加入了可以自由选择版面和BOSS的“PRACTICE MODE”，最后，还有可以让玩家欣赏游戏之中不同插画及原画的“GALLARY MODE”。





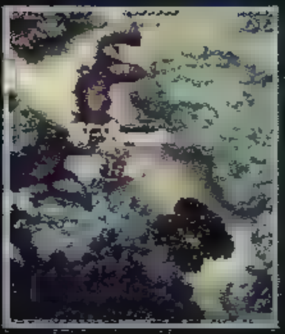
难易程度 任君选择





一如街机版，在游戏开始之前，玩家是可以自由选择游戏难易度的，这也是该游戏的特色之一。然而，到了PS2版的《虫姬》，除了街机版原有的“ORIGINAL MODE”及“MANIAC MODE”之外，还加入了一个更加难的“ULTRA MODE”。

“ORIGINAL MODE”可以说是NORMAL（普通）性质的游戏难度，而“MANIAC MODE”之中的弹数会大幅度的提升，直接增加了游戏的难度。新增的“ULTRA MODE”便是将游戏的难度推到最高点，让玩家尝试什么才是射击游戏的极限！



主要登场人物

虽然是射击游戏，不过一样有主角和其他的配角出现，当然，在《虫姬》之中的“主角机械”也会是受玩家注目的一环。

妮珂

“星降之里”的公主，骑着已经成为朋友的甲兽，一同前往寻找“神授之森”之中的神。好奇心旺盛的她，已经不记得以前曾经在森林之中迷失的事了。经常不加思考便开始行动的她，往往令身边的人感到难堪。

秋

一直住在“星降之里”的少年，现在的他就像是身为“甲兽之王”一样，在控制着众甲兽而从不轻易离开村庄，他往往会有自己的一套想法，并且为人非常稳重，兴趣是散步。

金甲虫

负责运送“贡品”的甲兽，那一天便是由它负责将妮珂公主运送到“甲兽之神”那里的，因为腕轮的影响，令“贡品”的生命力与它联系在一起，甚至于是思想上的交流。性格较为暴躁的它，是绝对不会允许有任何威胁它性命的东西存在的。

旧OZ vs 新OZ

他们为什么会被剥夺OZ的资格！

作为众神的先头部队，由卡典纳族的精英所组成的精锐部队“OZ”担任着压制人类的任务。与拥有感知艾特利亚能力的主角菲尔一起行动的同伴李昂、艾露米拉真正身份是旧OZ成员，而不断出现在旅途中袭击他们的则是受到众神指示的新OZ成员拜迪斯等人！与主角单纯的救援行动相比，OZ同士间的恩怨就显得耐人寻味多了。

受到自然万物恩惠的卡典纳族，凭借自身顽强发展的人类，两个种族原本和平地生活在一起。然而为了自己的利益，拥有超凡能力的众神控制并利用卡典纳族与人类对抗……为了救回自己的妹妹而前往众神之城·提奥洛基亚的菲尔，因为离开组织而被追杀的李昂和艾露米拉，最终目的一致走到一起的3人成为了对抗众神的最强力量！本次我们将向大家介绍充满特色的同伴连携系统以及众神的精锐部队“OZ”的两名主要成员，对这款个性鲜明的游戏感兴趣的玩家可要注意了！

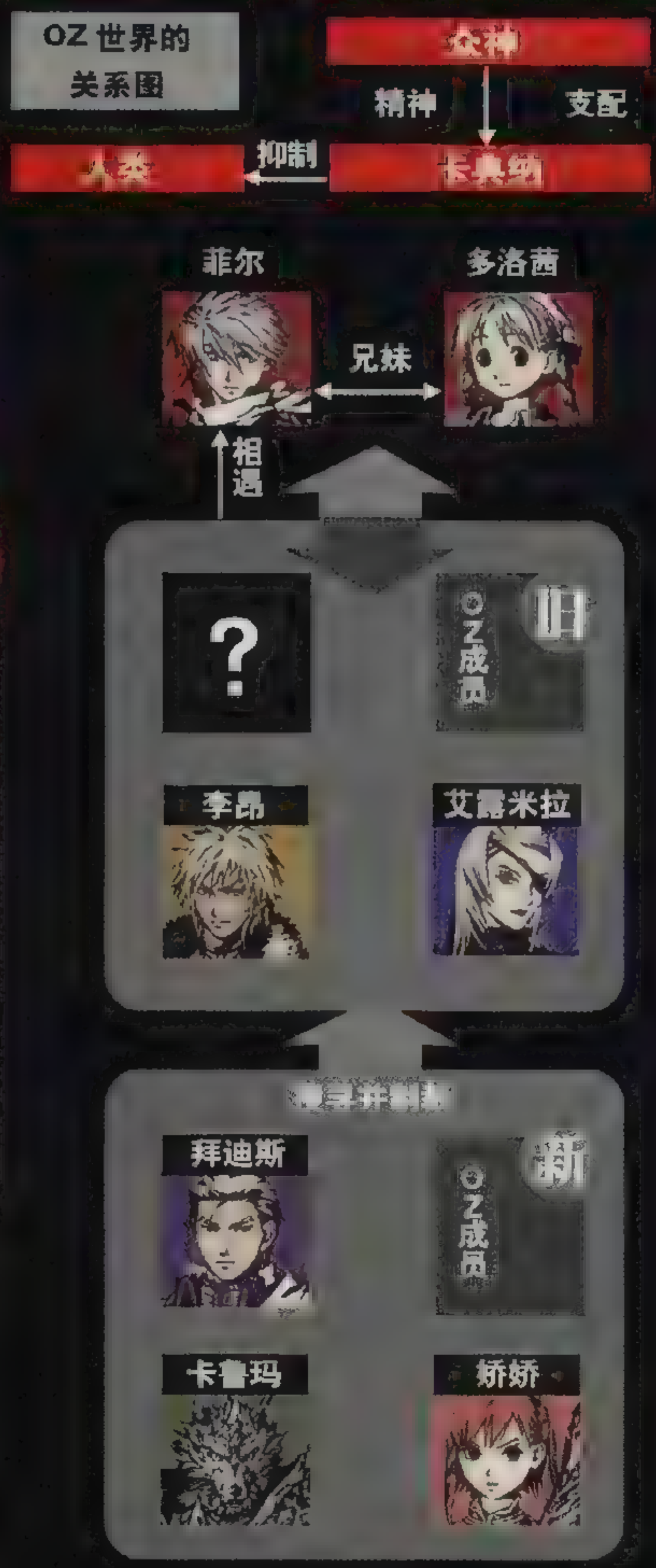
文：角马

PS2 DVD-ROM	KONAMI	2005年6月30日发售	ACT
	游戏人数 1人	记忆容量158KB	6980日元

默示录之战由此展开！

卡典纳与人类的关系

在OZ的世界中，存在着人类和卡典纳两个种族。这两个种族特征明显：卡典纳族因为能够感应到自然界万物所散发出的能源“艾特利亚”，因此获得了长久的生命；与其相反，人类虽然在感知艾特利亚方面相对迟钝而使得寿命远不及卡典纳族，但也因此进化出极强的生命力。在这片大陆上原本两个种族还是能够共存的，但这脆弱的和平在众神的干涉下被打碎，当为了抑制人类的发展众神开始控制、利用卡典纳族的时候，整个世界陷入了疯狂之中……



Galumn

卡鲁玛

年龄：不详性别：男
武器：头部＋肩部
强化能力：所有肉体机能

新OZ队的成员之一，由于他的性格暴躁，说话方式比较直接，因此经常跟同伴发生冲突。卡鲁玛使用已经强化了的头和肩作为武器在战场上战斗，擅长近身肉搏，其头是撞击绝对能给敌人造成巨大伤害！

Vitis

拜迪斯

年龄：不明性别：男
武器：能根据具体情况将身体的任何部分变成武器
强化能力：身体组织制御能力

新OZ队的队长，依照众神的指示带领新OZ队成员搜寻并制裁叛逃的旧OZ成员李昂和艾露米拉。性格冷酷的拜迪斯总是一脸严肃而无表情，但内心对信念的执着却又比任何人都强烈。

▲无论是多么强大的敌人，在连携攻击面前都会不堪一击！

真正意义上的3人连携攻击！

充满想象与创造力的战斗系统！

在《OZ》中，玩家将要控制主角菲尔与同伴李昂、艾露米拉协力打倒挡在前进道路上的敌人，而游戏的最大特色就是3位一体的同伴连携攻击。下面我们就利用Q版图片向大家生动地介绍《OZ》令人期待的战斗系统。

作为游戏的主角，菲尔的武器、攻击范围以及伤害值都处于中上等，可以说是一名典型的平均万能型角色。必杀技是将敌人吹飞后的360度回旋斩以及用来追杀的直线攻击。菲尔还拥有回复能力，因此绝对是战斗中最重要的一员。

移动以及攻击速度在3人中是最快的，因为拥有卓越的跳跃能力因此十分擅长空中攻击。加之艾露米拉的连携发动范围广，因此能够追击到已经被其他人打出很远的敌人，是连携不可缺少的一员。必杀技是跃到空中后的广范围散弹攻击。

虽然武器的攻击范围是最短的，但作为补偿李昂的攻击力以及命中率是3人中最高的，因此是战斗的主力！李昂的攻击大多带有挑空或吹飞效果，再加上他张力值（必杀值）的增长量最高，因此基本上是发动连携的最佳人选。

基础知识

将敌人传递给同伴！由发动连携到用必杀技结尾

按R1键锁定目标

攻击只需要使用□键就能够发动，当敌人进入角色的攻击范围按R1键锁定目标后便能够发动各种攻击了。当然，在进攻中锁定的目标可以随时更换。

利用□键将敌人传递给同伴

随着玩家不断地攻击同一个目标，敌人会进入眩晕状态（头上出现星状标记），这时可以根据同伴的具体位置使用左摇杆配合攻击键，利用挑空攻击或吹飞攻击将敌人打向同伴，从而使得连携成立。

随着连携攻击的继续张力值上升

被玩家打飞的敌人如果途经其他人的连携范围就会同伴追击并用同样方式传递给下一名同伴，因为同伴由电脑控制因此即使是多次的传递，我方人员都不会因为错过追击时机而导致连携中断。另外，随着连携的进行，角色的张力值也会不断上升，很快就能使用必杀技了！

▶虽然看上去有些勉强，但同伴确实能够准确地截击飞来的敌人。

使用△键发动必杀技！

随着连携的进行，角色的张力值会上升，当达到一定程度（最低条件为Lv1）后就能够通过△键发动华丽的必杀技解决敌人结束战斗。当然，根据情况也可以通过发动必杀技维持连携的进行。

回复

危机时刻更显同伴的重要 充满友情与爱的回复系统！

在《OZ》的战斗中只要在战场上还有我方角色在，玩家所控制的菲尔就能够无限复活同伴！如果事先让李昂或艾露米拉带上复活道具的话，即使是菲尔倒下也不用担心。

▶在我方全员体力耗尽前抓紧回复！

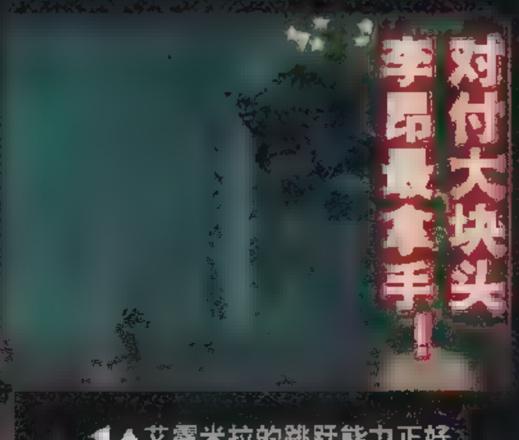
▶复活同伴时其他人会死守在你身边，这情景多么感人呀！

只有在战斗中才能真正体现出友情与爱的重要！

指示

发挥同伴的特长 有效提高战力！

在战斗中，玩家可以使用R1+○键指示同伴攻击选定的敌人，这样在面对如站在高处或远方等玩家攻击不到的敌人时也不会无从下手了。



◀▲艾露米拉的跳跃能力正好用来对付高处的敌人，而体型庞大的目标就交给李昂了！

高处的敌人就让艾露米拉来收拾！

老牌007重现！

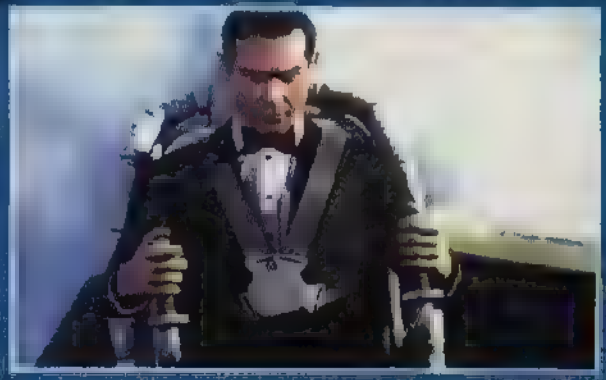
詹姆斯·邦德勇破间谍网

Multi UMD-ROM	Electronic Arts	预定2005年秋季发售	ACT
	游戏人数1至2人玩	记忆容量未定	价格未定

由于去年的詹姆斯·邦德之007系列游戏《Everything or Nothing（所有与一无所有）》大受欢迎，故此负责开发该游戏的Redwood Shores决定再接再厉，推出另一款詹姆斯·邦德游戏，本次更会以1942年的电影《007勇破间谍网》作为故事剧本，把这一部原本经典的电影变成一款更为出色的游戏。

东西方间谍破天荒携手合作

为了向詹姆斯·邦德报复，魔鬼党的Kronsteen计划利用詹姆斯·邦德和另一名苏联女间谍，先夺取苏联的解码器，再借机把两人杀掉，然后用解码器来勒索苏联政府，幸得詹姆斯·邦德机智地识破了Kronsteen的阴谋，突破重重杀机，由英国、伊斯坦堡、南斯拉夫至意大利，横穿各国，誓要把Kronsteen及其他魔鬼党徒收拾干净！



▲本次詹姆斯·邦德的造型跟年轻时的肖·恩纳利十分接近 ▲游戏的舞台包括伦敦、土耳其和意大利等地，开发人员参考了大量资料才把当年的景物重现！

根据全新情节体验故事

游戏的故事基本上是完全依照电影的情节发展的，但是为了让玩家有全新的体验，游戏特别加入了一个新的序幕。此外中段剧情与故事结局也经过了修改，让玩家可以更完整地重新感受游戏的故事。而为了配合这些改动，游戏开发人员更加入了多名新角色，令剧情丰满起来，切合时代的变更。

▲游戏中会出现不少电影中的著名场面，詹姆斯·邦德迷定会满意！

▲所有场景均是参照电影制作的，充满了60年代的味道。

▲到底会加入什么新情节呢？真想早点知道！

经过强化的原有系统

除了新的要素之外，游戏原有的要素也有所强化，例如在近身肉搏战中加入了更多动作、使用枪械时更容易瞄准目标、更富速度感与流畅感的驾车或驾驶飞机系统等，相信只要是喜欢《Everything or Nothing》的玩家，也一定会爱上这款作品！

▲驾车追逐的场面也充满了怀旧的电影感觉

▲改良后的瞄准机能可轻易地击中敌人的要害，甚至是敌人手中的手榴弹

▲除了使用武器之外，强化后的格斗系统相信也会大派用场！

耳目一新的游戏系统

虽然游戏的基本系统概念是来自《Everything or Nothing》，但是却也作出了大幅度的改良。首先，游戏会更侧重于解谜和角色成长方面，当玩家达成指定的目标，便可获得积分来开启隐藏要素，也可以利用途中取得的金钱来提升武器或其他工具的能力，而且随着主角成长，玩家可把额外的能力值分配到詹姆斯·邦德的不同项目上，以培育出玩家所独有的詹姆斯·邦德。不过除了解谜之外，游戏也没有忽略动作部分，本次更加入了跳跃动作，大大地扩展了玩家的行动范围，玩家不仅可以用跳跃到达更高的地方，对战斗的进行也极有帮助。

▲除了强行突破之外，有时还要潜伏行动

▲以金钱来改良武器的威力，战斗时更加得心应手！

▲新加入的[illegible]，[illegible]操作呢？

没有任何规矩限制，完全自由型的

驾驶战车过着无拘无束的生活，这才是男子汉的人生！

想成为猎人的少年

为了成为猎人而展开冒险的少年。在游戏中主人公没有任何台词，因此主人公的感情都是由玩家来决定。

如果你已经厌倦"受国王的委托前往迷宫击败BOSS。花费时间来练级、调整装备之后再到某个目的地完成任务……"这样的RPG游戏，那么笔者在此强烈推荐《钢铁传说》（以下简称为MS）这款游戏。在自由度极高的本作中，玩家可以只做自己想做的事情，能够创造出属于自己的传说。

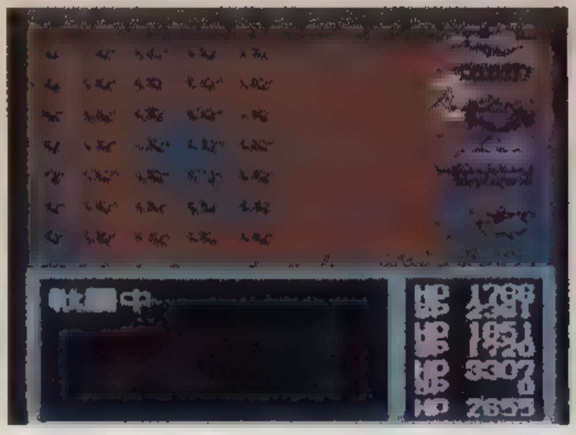
▲大量增加了特技、合成等《METAL MAX》中没有存在过的新要素。

▶从音乐盒中下载音乐，可以自由选择BGM。

◀只要选择废业宣言的话就立刻进入结局画面，连结局都是自由的。

"《METAL MAX》系列"回顾

1991年在FC平台上发售，由独特的世界观和很高的自由度而获得了大好评的游戏，这就是"《METAL MAX》系列"。之前该系列推出了3作，DC版由于种种原因，在开发过程中突然宣布中止，而这次将在PS2平台上登场的本游戏是系列最新作。



▲不存在任何神、魔法等幻想类的因素，玩家乘坐在战车上战斗。是一款比较另类的RPG游戏。

STORY

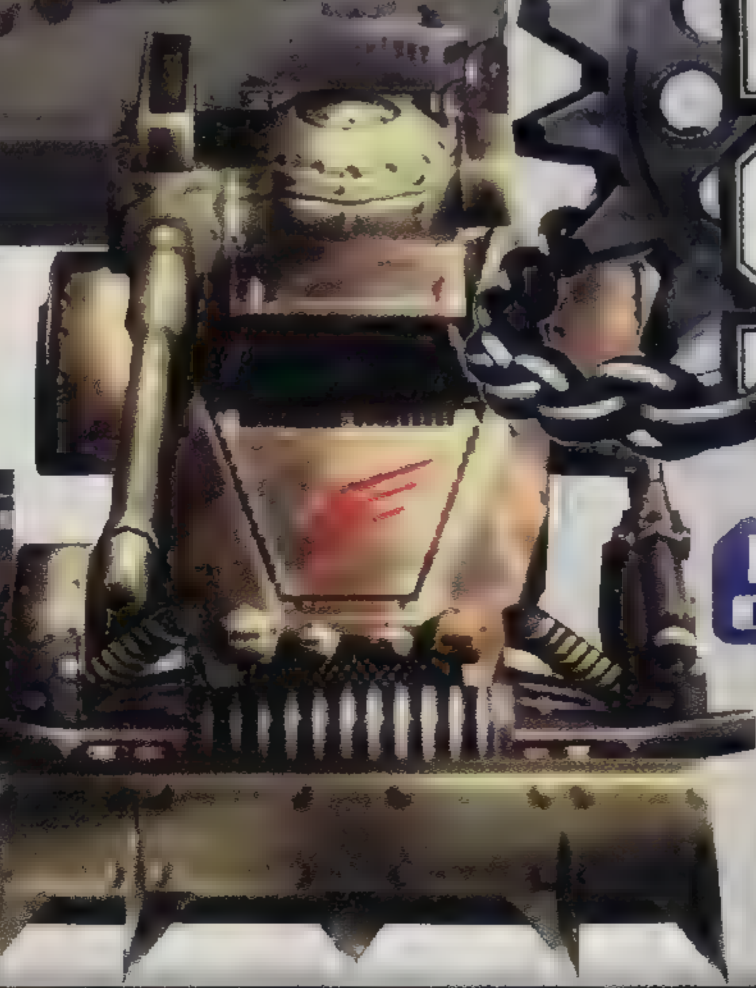
因突然发生的神秘事件"大破坏"使整个世界都变成了一片废墟。生存下来的人类尽管受到怪物们的骚扰，但还是坚强地生存下去。对于发生"大破坏"之前就已经存在的强力兵器——接受人们的委托击败怪物的赏金猎人，在这个新的时代中人们称他们为"猎人"。而本作的故事就是围绕着想成为猎人而决定冒险的一名少年而展开的……。

▲这里就是主人公的住处，本作故事将从这里开始。

寻找出一辆只属于自己的战车！

谈"MS"时不可缺少的一部分要素就是战车的存在。本作中从现实存在的战车开始到新型汽车为止一共登场了19种战车，而且这些战车都可以拿各种武器来自行改装。这也算是本作的一大魅力了。

▲虽然是一辆很普通的巴士，但进行改装之后会变成强力的战车。



▲根据玩家的自行改装，战车的外形几乎有无限的造型。

メタルサーガ METAL SAGA 砂塵の鎖

新作主打

PS2 DVD-ROM	SUCCESS	2005年6月9日发售预定	RPG
	游戏人数1人	记忆容量102KB	6980日元

曾经有一款自由度极高的游戏登场，震撼了整个游戏业界。战车的自由改装，个性丰富的赏金猎人等一切都很新颖的RPG……然而今年再次登场的这款新作，将会超越一切成为另一个传说！

RPG终于再次来到了我们的身边！

自由度

只做自己想做的任务

必须要做的任务很少，而能做的任务非常多，这也是《MS》的特色之一。那么下面就介绍一部分“可以做的任务”。

成长 要重点强化哪些部位？

本作中是根据打败怪物所获得的经验来提升自己的能力的，但战车必须要花钱买部件来进行强化。由于只有可购买部件的部位才能得到强化，所以玩家可以完全自由地选择战车的各细节部位进行强化。

▲强化战车需要大量的金钱，所以强化时要慎重考虑剩余的资金。

选择 节约还是奢侈？

在现实世界中“以不同的价格换取不同的待遇”，这是理所当然的事情，而本作中也加入了这样的要素。比如说旅店，分别有“松、竹、梅”三种不同的房间，如果住在最便宜的“梅”房间的话可能会有蚊子咬人，结果就会受到一定的伤害。

▲选择最贵的“松”房间，结果获得了一种叫做“松的香皂”的道具，到底是用来干什么的呢？

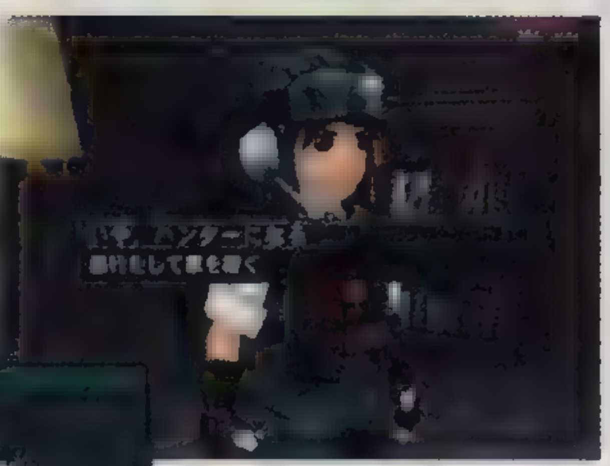
只要是有钱什么事都好说

◀收入一大笔钱之后在酒吧请客人喝酒，没钱的时候可千万不要做这种傻事啊。

◀究竟是接受任务一点一点地赚钱，还是到赌场碰运气呢？

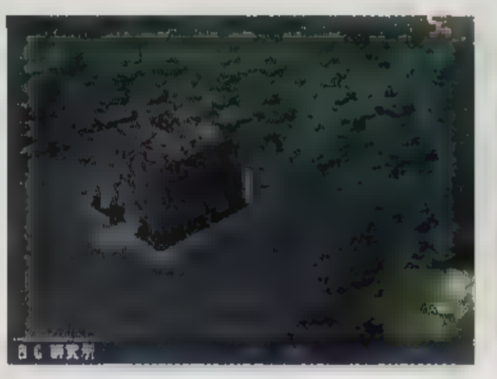
剧情 剧情总数多达800种以上！

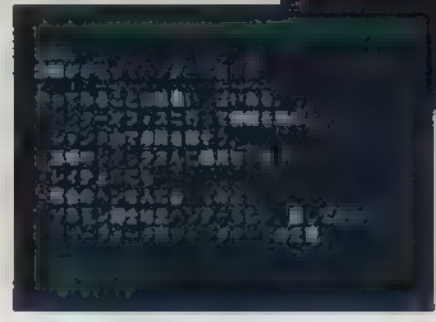
根据玩家的判断和故事完成度会发生各种剧情，其总数多达800种以上。而绝大部分剧情和游戏主线无关，也就是说不完成这些剧情也能打穿游戏。而必须要完成的那部分剧情都有相应的标示，所以游戏中一般不会发生“不知道该做什么”的情况。



▲游戏中随时都可以确认已完成的剧情。

▶如果觉得迷宫太复杂，那就可以选择不进去，这并不影响故事主线的发展。

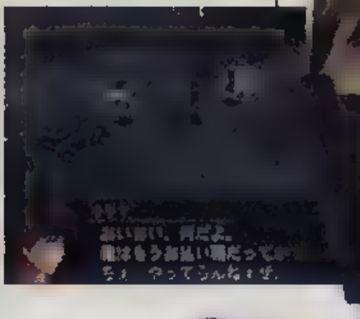




选择自己想做的事情

编成 同伴的选择与交替都是自由自在的

主人公的队伍由猎人（主人公），工程师，雇佣兵和狗所组成。除了主人公以外的同伴都可从同一职业的数名同伴中随意选择。根据同伴的职业与性别，装备品和特技都不同，所以可根据实际情况与自己的爱好来编成队伍。另外除了下面介绍的角色以外，还存在着很多个性丰富的同伴。



工程师

具有工程师天赋的天才修理家

琪利亚（キリヤ）

他对平凡的日子感到厌倦，是一家修理店店主的儿子。与主人公相处的时间很长。

喜欢玩弄机械，与主角青梅竹马

美佳（ミカ）

她是琪利亚的妹妹，与主人公之间也是青梅竹马的关系。小时候与主人公约定长大之后一起去冒险。

佣兵

探寻故乡毁灭原因的战士

拉希德（ラシード）

擅长白兵战的佣兵。其强力的剑击就连战车的装甲也可轻易切断。

寻找父亲仇人的神枪手

沙丽（シャーリィ）

战斗经验非常丰富的女战士。目前正在寻找杀死了父亲，带领着佣兵部队的那个仇人。

具有搏斗术的战斗犬

波奇（ポチ）

“大破坏”以前在生化研究所因冷冻而休眠的狗。受过基因改造，因此战斗能力能达到战车的水准。

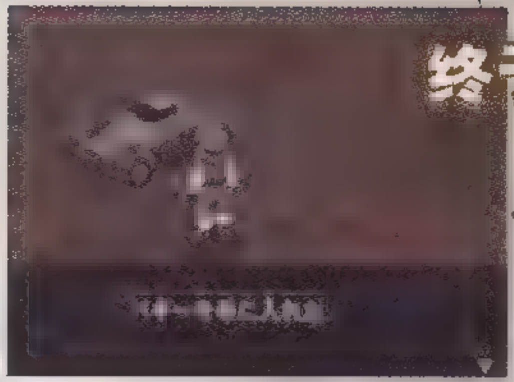
战车

最值得信赖的帮手

获得一辆既强悍又帅气的战车，这就是男人的浪漫。找到一辆自己最喜欢的战车，再去购买部件强化战车，最后制造出一辆只属于自己的战车！

探求 世界上存在着无数的战车！你将找到其中几个？

在《MS》中主要都是乘坐战车来进行冒险的，但并不是玩家从游戏开始就拥有战车，必须在游戏过程中寻找在世界各地的战车。而《MS》的世界中存在的战车数量是有限的，为了找到这些战车必须要搜索世界的各个地方，（比如利用金属探测仪等工具）或者收集关于战车的相关情报。如果玩家在游戏过程中觉得找战车太麻烦了，那也可以花点钱租战车，这是该系列已出现过的系统之一。但租战车只是暂时性的措施，最终还是要自己寻找战车，改装出一台原创的战车。



终于发现！

◀在废物堆中发现一辆战车。一般情况下战车都是在那些令人意想不到的地方找到的。

目前已确认的战车一览

下面将介绍现阶段已确认登场的《MS》中的8辆战车。虽然有些战车已经装有武器，但在玩家刚发现时是不会装备任何武器的。没有装备武器的战车只能说是一辆交通工具，没有什么战斗能力，所以一旦找到战车的话就要尽快给战车装备武器。每一辆战车能装备的武器和装甲都有很大的差异，也就是说每一辆战车都有只属于自身的特性。

系统 掌握战车的性能

游戏中玩家需要完全掌握战车的特征与部件的构成，另外如果战车出现故障的时候，要能自己判断出战车的故障部位，以便在车库里自行修理。这些都是作为一名一流的战车手而不可缺少的技能。每一辆战车都有本身的特征，根据战车的特征去对付敌人的话战斗会变得更加轻松，所以说战车的整备在游戏中占有非常重要的地位。

战车的特征

由于战车的攻击力和防御力均非常高，所以在战斗中战车是非常重要的战斗力之一。但却不能进入狭窄的通道，而修理战车也需要资金，类似这些都是因使用战车而存在着的负面效果。当然强化战车也需要大量资金了。

▶战车无法通过狭窄的通道、阶梯等地方，当然也不能在乘坐战车的情况下进屋了。

部件构成

战车是由很多部件组成的一个完整的个体。其中最重要的是发动机和C UNIT。如果一辆战车没有装备发动机和C UNIT的话，那么该战车就无法运转。另外，自动回到城镇的"DOG SYSTEM"（狗系统？）也是战车用的道具之一。

战车的部件构成

部件名	说明
车体	战车的最基本部件
发动机	由发动机来决定装载量
C UNIT	管理战车的各种系统
主炮	虽然有弹数限制，但攻击力高
副炮	没有弹数限制，但攻击力低
SE	能够发射特殊弹药

自定义改装 装备主炮和副炮

高火力的炮台是战车的一大特征之一。刚找到的战车并没有装备任何炮台，所以必须先把战车带到城镇中，将主炮和副炮装上。另外战车还存在装载量的设定，如果超过指定装载量的话，战车将无法移动，这一点玩家要多加留意。

获得新部件

战车的部件一般都是在城镇或者"商人帐篷"中购买的。除此之外，有些特殊部件只能在迷宫中发现，或者拿特定的道具去交换。

改造部件

到"改造屋"可以把战车的每项部件进行改造。比如提升炮台的攻击力，提高装甲的硬度等。当然改造过程中也需要资金，所以进行改造时要考虑购买新部件与改造原来的部件哪一种更合适。

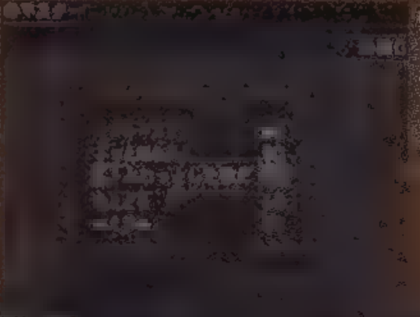
发动机和装载量

发动机的参数设定中有一项是装载量，如果战车的各种部件重量超过装载量的话，战车就无法移动了。如果装载量越大，战车就能增添更多的SP来提升战车的耐久力。要火力还是要耐久力，这就由玩家自己去选择了。

◀所谓的SP就是战车的HP，当然SP越高，战车的耐久力也越高。

提升耐玩度的要素！

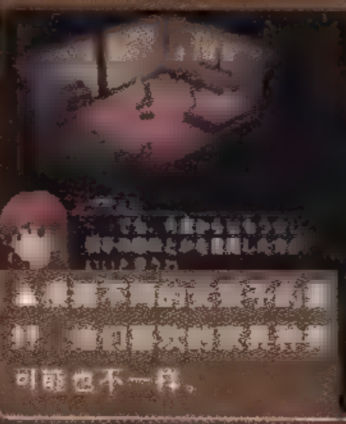
[illegible]的内容以外，系统游戏中还有[illegible]



◀如果资金太多花不完[illegible]

耐玩要素 NO.1 送女孩子家具

[illegible]

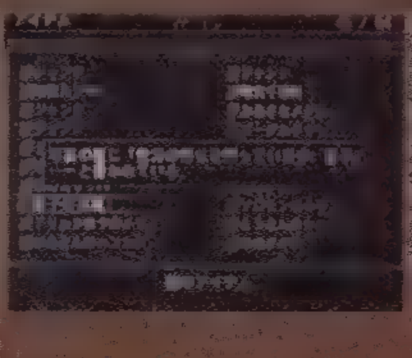


▼只要购买音乐盒，就能在[illegible]

[illegible]可能也不一样。

耐玩要素 NO.2 各种稀奇古怪的道具

[illegible]要努力啊！



耐玩要素 NO.3 自动贩卖机

[illegible]会显示出来的，所以直到中奖后为止，玩[illegible]

通缉犯

打败通缉犯成为亿万富翁

本作中如果打败BOSS的话，基本上就能获得高额的赏金，下面就看一下本作中到底会出现什么样的BOSS呢？

▲有时候在地图中突然出现通缉犯，由于还没有好好掌握住其弱点，所以这时候要好好考虑选择战斗还是逃跑。

情报 要得到通缉犯所在的具体位置

收集通缉犯的相关情报，最方便的还是到各大城镇的猎人工会去打听相关的通缉犯情报。只要是有在该城镇周围出没的通缉犯，就能打听到相关情报。仔细观察通缉犯的造型和特点。由于通缉犯的能力比其他怪物强得多，所以与他们战斗的时候必须要掌握其弱点。

▶在冒险最初的城镇附近发现了一个鸟型的巨大影子，这究竟是什么呢？

通缉犯 NO.1 废铁怪（スカベンジャー）

出没在废铁山中的通缉犯，全身都由废铁所构成。到底是有人穿着废铁来战斗呢，还是废铁本身在动呢？看外表似乎很强的样子。

战斗 你死我活的激烈战斗

掌握通缉犯出没的地带，再前往该地带就能与通缉犯进行战斗。而战斗中采用的背景音乐是该系列传统的与通缉犯战斗时的BGM，如果玩过前作的话，相信一定会非常感动。而在一场你死我活的战斗中取得胜利的话，在猎人工会里就能获得赏金！

◀▲通缉犯的各方面能力都比普通的敌人强得多，所以打败通缉犯并不是件容易的事情。

如果打不过的话，就找普通敌人来练级

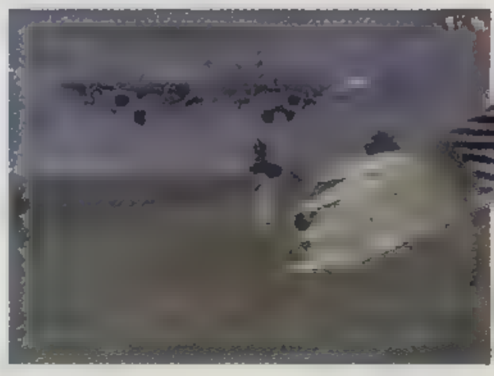
即使在与通缉犯之间的战斗中战败也不要放弃，而是找到一些比较弱的敌人来练级。向右边的一些古怪的敌人都是属于较弱的怪物。即使打不倒通缉犯，也应该能轻松打败这些怪物，当等级升到一定程度之后再去找通缉犯报仇。

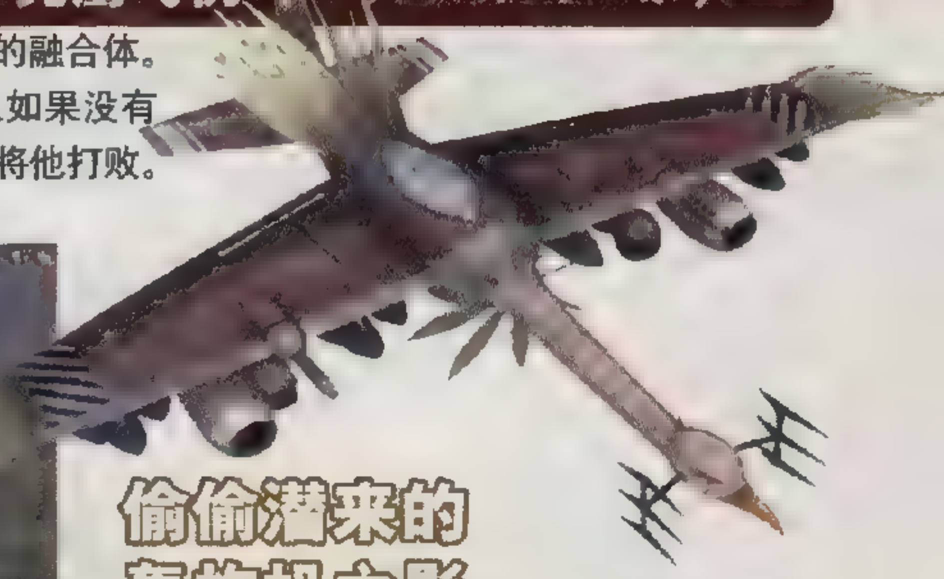
通缉犯 NO.2 大锤鲨（スレッジハンマー）

可以在沙漠中自由自在游泳的鲨鱼变异体，性格非常凶暴。利用头部的3对角给玩家带来致命性的伤害。

通缉犯 NO.3 秃鹰飞机（ハゲタカヤーボ）

这是一架飞机和秃鹰的融合体。由于是出现在空中，所以如果没有对空攻击手段的话会很难将他打败。





耐玩要素 NO.4 怪物图鉴

所有的怪物图像收集齐之后，交给他的话会发生什么事情呢？

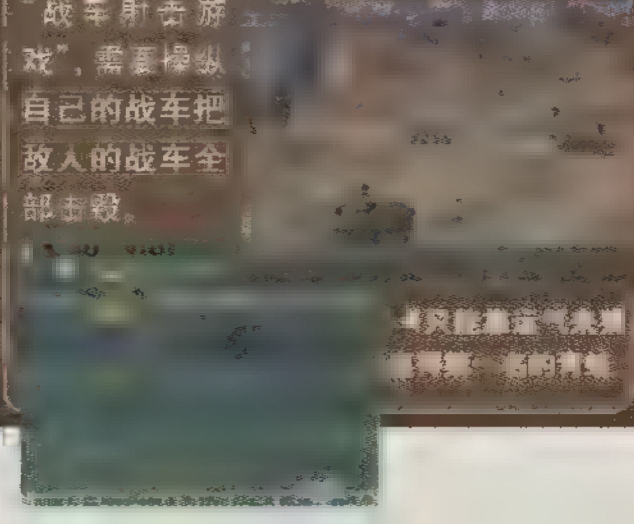
耐玩要素 NO.5 大徽章

正在收集大徽章，所以如果在路上发现大徽章就把它交给哪位人物，那么他会给主人公一定的报酬……

◀直径竟然有20cm，已经快

耐玩要素 NO.6 各种迷你游戏

运气去猜获得第一名的青蛙；另外一个是"战车射击游戏"，需要操纵自己的战车把敌人的战车全部击毁。



耐玩要素 NO.7 战车涂鸦

各细节部分装点一新。

▲成世界上独一无二的原创战车

新作主打

文 MASH

侵蚀的恶梦

官方终于发表了正式的游戏标题、发售日与价格。"刺青"，翻译成中文就是"纹身"，纹身就是本作中的主题。

PS2 DVD-ROM	TECMO	2005年6月28日发售	AVG
	游戏人数1人	记忆容量未定	7140日元

另一名主人公雏咲深红，她将具有什么样的特殊能力呢？

被称为顶级恐怖AVG游戏的"《零》系列"，作为该系列最新作的《零 纹身之声》，其最大特征就是游戏中玩家可以同时操纵3名角色——黑泽怜、天仓萤和雏咲深红，向恶梦发起挑战。那么本次将向玩家具体介绍该系列第一作中的主人公，即本作中最后一位主人公深红的相关情报。具有很高灵力的的深红具备什么样的特殊能力呢？她会以怎样的形式而涉及到游戏剧情中呢？

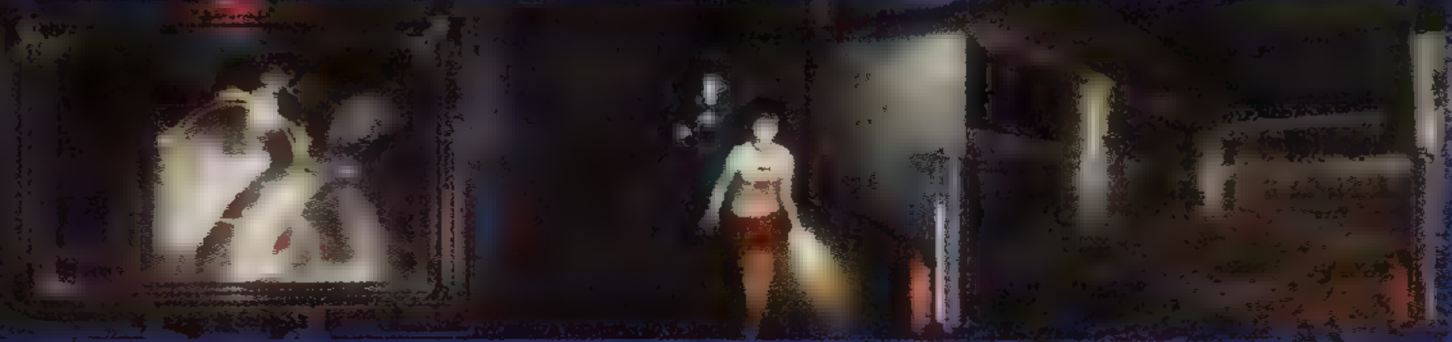
▲深红在游戏中扮演着怜的助手

▲趴在桌子上休息的深红，看来怜和深红两个人是住在一起的

另一名主人公

在第一作中深红的哥哥失踪，而自从哥哥失踪以后，深红的灵力也开始逐渐消失，其后她作为怜的助手而过着平静的生活。但由于本次发生的事件，使她也受到恶梦的诅咒，因此而卷入到本次的事件中。而令人意外的是自从深红开始做恶梦之后，她的灵力正逐渐开始恢复，看来本次事件与深红也有着密切的关系

▲站在窗边探望外面情况的深红，她在现实世界中和怜一起调查关于恶梦的情报



特殊能力1 封住怨灵的行动

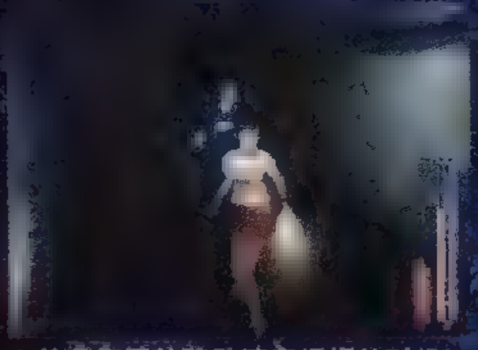
深红正在逐渐恢复灵力，本作中她将具有3种特殊能力，并且这3种特殊能力都非常有用。如果好好掌握这些特殊能力的话，在与怨灵之间的战斗中就可使战况朝着我方有利的方向发展。那么首先向玩家介绍利用护身符——“御神镜”来封住怨灵行动的第一种特殊能力。御神镜在使用之后将会使深红的周围产生磁场，令周围的敌人行动迟缓下来。该特殊能力发动时敌人的攻击速度也会变的缓慢。除了容易回避敌人的攻击以外，最大的作用就是能在超近距离进行拍摄。因此这是一种非常重要的特殊能力。

护身符“御神镜”的力量发动！

与怨灵遭遇的时候

▲在解谜过程中遇到了穿着和服的怨灵。在它发动攻击的瞬间深红发动特殊能力。

▲利用特殊能力封住怨灵的行动，这时候要与怨灵拉开距离。


▲趁着怨灵的移动速度缓慢的时机，马上逃跑，避开敌人的攻击，最后逃跑成功！

与怨灵战斗的时候

▲由于怨灵的速度很快，使深红陷入苦战。如果在这个时候发动特殊能力……

▲敌人的速度大幅下降，将它引到近距离进行拍摄，造成最大伤害。

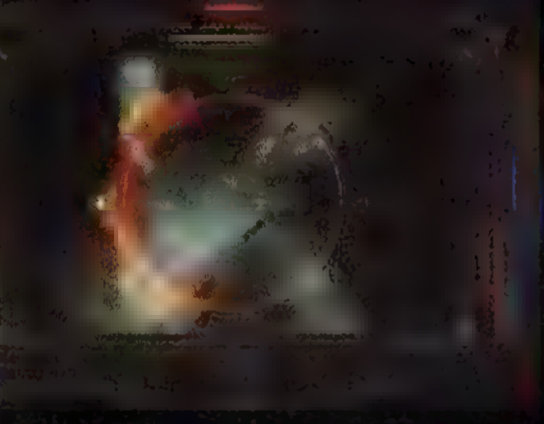
▲由于是特殊能力，所以每发动一次都要消耗一定的灵力。

特殊能力2 提高灵力

接住拍摄键来蓄灵力，这就是深红的第二个特殊能力。如果在蓄灵力的情况下向怨灵发动攻击的话，会大幅提升拍照时的攻击力。如果周围只出现单体怨灵，或出现比较强力的怨灵时可重复使用这种特殊能力。此外与御神镜并用的话会更容易发动强力的一击。

将蓄满的灵力全部释放出来！

▲可在遇到强敌的时候发动该能力，照相机的镜头中会显示目前蓄存的灵力。

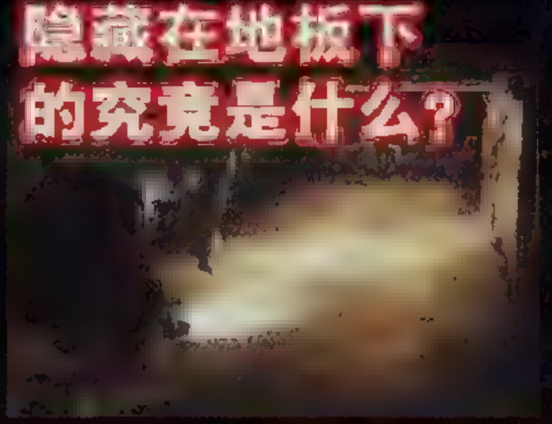

◀▲和通常拍摄相比，在镜头部分增加了一种特殊文字。蓄满灵力之后就能给怨灵造成强力的一击！

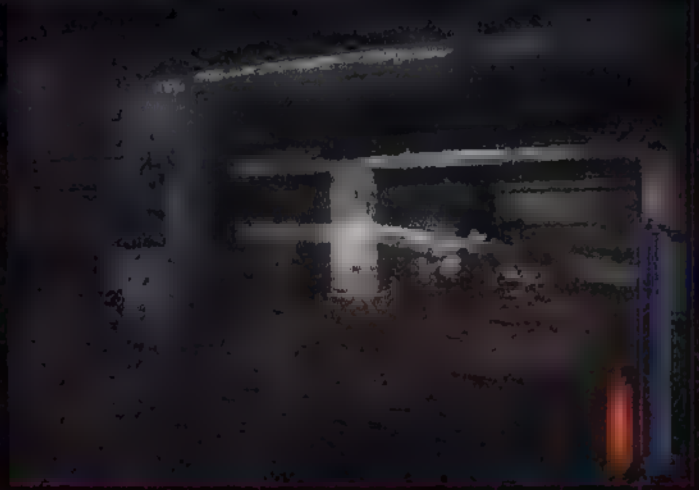
特殊能力3 进入狭小的空间

由于深红的体形和其他人物相比矮小一点，所以利用这种矮小的体形却可以潜入到其他人物所无法进入的狭小场所内。豪宅中存在很多只有深红才能进入的狭小空间。同时这种狭小空间中设有很多解谜要素与解除陷阱的开关。也就是说深红的第三种特殊能力是发展游戏情节的必备能力。

▲为了解开谜题，有时候必须要来到这种狭小的空间中。

隐藏在地板下的究竟是什么？




▼藏在地板下的怨灵。由于空间狭窄，很难避开怨灵的攻击，要迅速将它击退才行！

公开豪宅内的几处重要的场所与爱猫的情报

左边的三张图都是怜在豪宅探险的照片。而在其中最瞩目的一张是怜走过横梁的照片。在以往之前的系列作中，还没出现过这种背景场面，看来本作中出现的豪宅比想象中要复杂得多，说不定还需要移动到令人超乎想象的地方。

右边的三张图是关于怜的宠物照片，这只黑猫名字叫做琉璃（ルリ）。自古以来猫都被称为灵力很强的动物，那么琉璃的灵力到底如何呢？会不会在现实世界中帮助怜探知怨灵的存在呢？

预约特典情报 《零》的一切将一目了然！

本作的主题歌终于决定！本作的主题歌依然是由演唱前一作《零 红蝶》主题歌的天野月子来演绎。此外本作的预约特典之一的影像DVD“History of Project Zoro”中介绍了关于“《零》系列”每一代作品的连续性。此外预约特典还包括设定资料集和“黑泽报导”。对“《零》系列”的FANS来说每一项特典都是超值的珍藏品！

预约特典的内容

新作主打 EVERYTHING ABOUT NEW GAMES

文：MASH

Kagero II 影牢

本次的《影牢II》和前一作相比大幅增加了其爽快感和残虐性。随着玩家喜好，能组合出各种具有连携效果的陷阱！

PS2 DVD-ROM	TECMO	2005年6月30日发售预定	ACT
	游戏人数1人	记忆容量64KB	7140日元

在馆内设置连环陷阱来击退敌人，该系列的这种另类游戏风格在当时引起了很多玩家的关注。而经过6年的时间，如今玩家可在PS2平台上见到即将推出的系列第二作！本作中设有玩家可以把几个陷阱同时启动的“陷阱 COMBO”，一口气给予敌人最大伤害！另外一个关键部分是本作中新加入的要素之一的“黑暗幻影（ダークイリュージョン）”。下面介绍的是黑暗幻影之一“天的制裁”。那么就让我们一起欣赏那名不幸的骑士为我们表演的黑暗幻影“天的制裁”！

巨大的闪电无情地穿透身体，黑暗幻影

“天的制裁”

被铁爪紧紧扣住的骑士

▶▲只要满足特定条件的话，就可以启动黑暗幻影。随着地震，馆内的天花板开启！紧接着从房间的四方出现铁爪紧紧地把敌人扣住

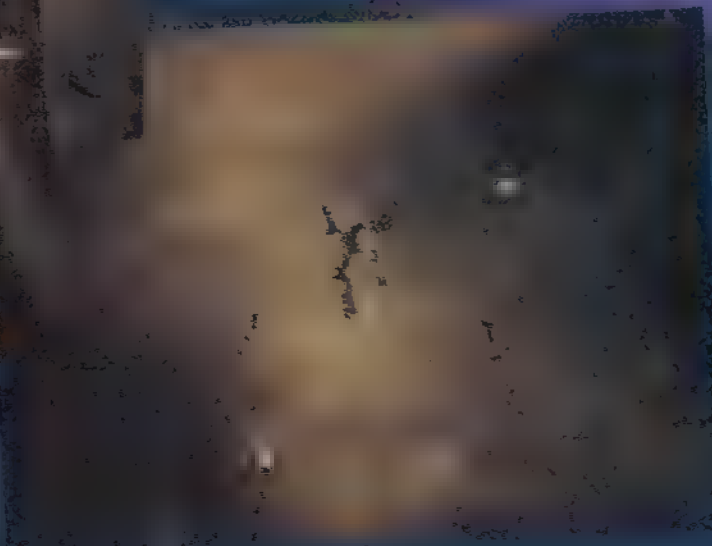
▶被铁爪扣住后不久，铁爪又开始拉着骑士急速上升，铠甲和铁柱互相摩擦而产生火花，但速度依然在急速上升

被抛出乌云弥漫的屋外！

[illegible]

▶被抛到半空中的骑士，在这时候雷声一响，穿透了骑士的身体

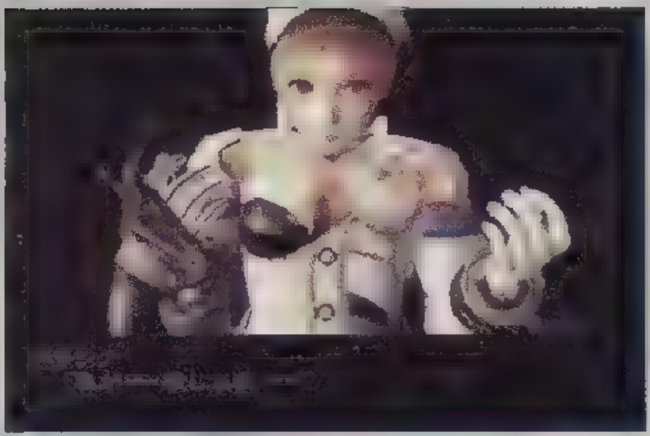
人间遭雷劈



直落下来

▲被闪电劈倒的骑士，已经再也起不来了

故事中登场的各类角色



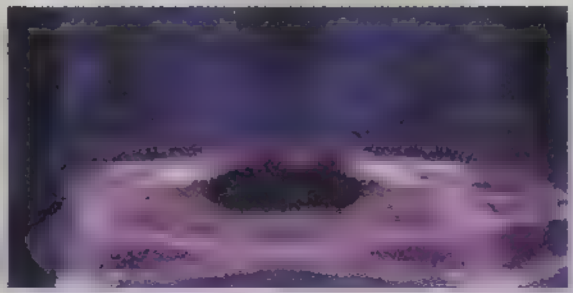
▶艾丽西亚由于被诅咒而受到控制，于是杀死了人。

◀侍女蕾切尔始终在艾丽西亚身边保卫她的安全。

魔神玛尔法斯（マルファス）

在世界诞生不久之后，从暗黑的混沌中出现。吸收具有怨念和嫉妒之感的人类之魂，最终获得了魔神的身体。曾经被人类封印过很多次，但时机一到他就会立刻从封印中解放出来。

在游戏开场的时候主人公艾丽西亚被人陷害，因背负杀死国王的罪名而不得不离开王城。那么下面就介绍一下涉及到故事情节关键部分的 3 名登场人物。魔神玛尔法斯再一次复活，他究竟为什么给艾丽西亚的右手施了诅咒呢？他的真正目的到底是什么？



失去妻子的悲伤之王

奥拉夫2世（オラフ）

弗洛宁堡的国王。原本是充满博爱心的伟大统治者，但自从失去了最爱的妻子之后就像完全丧失了活力。其后不久被刺客暗杀。

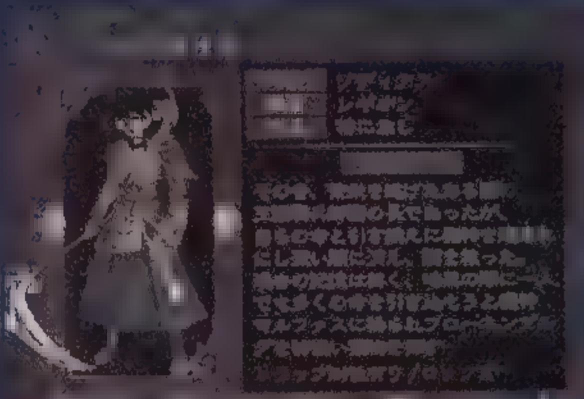
邪恶的魔神再次复活

佐迪亚斯（ゾディアス）

当年用尽全身的力量打开黑暗世界的门，将魔神封印的战士。但同时自己也失去了生命。现在完全失去了记忆，受到魔神的诅咒被玛尔法斯所控制。

利用各种陷阱组合来打击敌人

有些特定的人对特定的陷阱具有耐性，所以进行任务之前一定要好好地掌握敌人的特性，了解敌人的行动规律与耐性，比如下面介绍的陷阱组合，对具有耐性的佐迪亚斯也能造成大伤害。到了的游戏后期，很多敌人都具有多种耐性，所以各种陷阱的组合对游戏难度将会产生很大的影响。



◀根据游戏的进度会出现新的陷阱。

使用的陷阱组合

陷阱

推倒的石柱
横向冲击可以撞倒石柱，攻击力还算比较高。

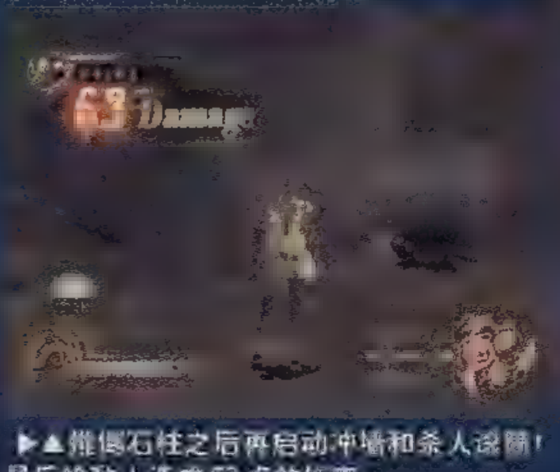
只要启动同一个房间里的开关就会掉下来。

设置在天花板上面，巨大的镰刀会左右摇摆。

设置在墙壁上，可以把墙边的人或东西推开。

设置在地面上，中了陷阱的人会被吊在半空中。

▲首先用吊锁链封住敌人的行动，这下子敌人就做不出任何动作了。



▶▲推倒石柱之后再启动冲墙和杀人途阱！最后给敌人造成 63 点的伤害。

残酷的强力连锁技！

要好好把握机会！

◀马上启动吊镰，无法行动的敌人被左右摇摆的镰刀砍中。

勇者们用剑与魂所谱写的诗章！

新作主打

“SOUL 系列”所不能欠缺的就是众多充满个性与魅力的角色，本次我们将会介绍已经被广大 FANS 熟悉的 5 名角色！

文：角马

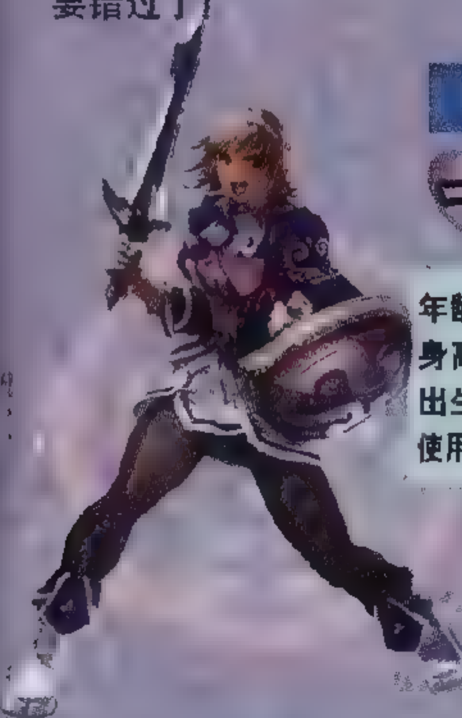
PS2 DVD-ROM	NAMCO	2005年冬发售预定	FTG
	游戏人数1至2人	记忆容量未定	价格未定

系列众多人气角色开始陆续登场！

3D 剑术格斗游戏的最高峰，“SOUL 系列”的最新作《灵魂能力 III》预定将于今年内在PS2上推出。在本次的报道中将会为各位介绍新作中登场的“老人们”，相信系列的 FANS 一定会很高兴在新作中看到他们的身影。另外，还会介绍3处新场地，各位千万不要错过了！

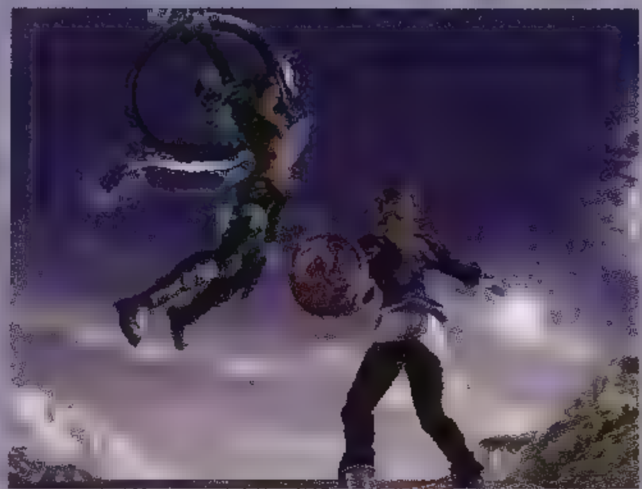
骁勇的女武神

卡桑德拉 CASSANDEA



年龄：21 岁	出生地：奥斯曼帝国
身高：164cm	体重：－（总之比以前轻了……）
出生日期：7 月 20 日	血型：B 型
使用武器：短剑、小盾	武器名 Digamma Sword、Nemea Shield

从前作《灵魂能力 II》开始登场的人气角色。在本次参加战斗的目的就是为了帮助打算破坏 Souledge 的姐姐索菲迪亚，重新拿起了剑与盾展开旅程。

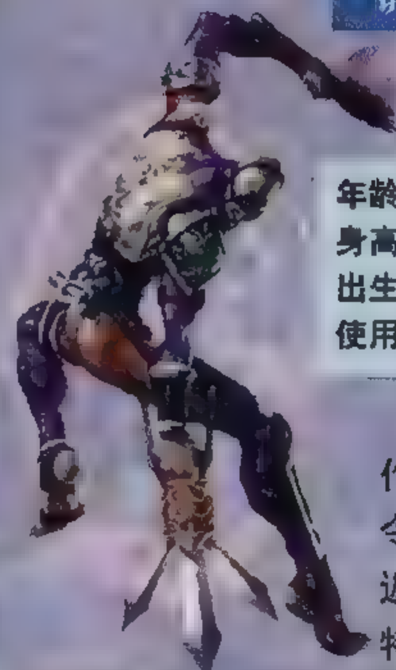


▶迎战新角色荻拉的卡桑德拉。

▲卡桑德拉特征鲜明的投技，不知她的进攻能否像以前一样犀利。

诡异的谜之杀手

沃尔多 VOLDO



年龄：50 岁	出生地：纳波里王国
身高：183cm	体重：84kg
出生日期：8 月 25 日	血型：A 型
使用武器：短剑	武器名：Manas、Ayus

从《魂之利刃》就开始登场的老角色。在新作中同样是为了执行早已故去的主人贝鲁切的命令，追寻 SOULEDGE 再次从拥有无尽黑暗的地狱返回现世。奇怪的招式与诡异的动作是他最大的特征。

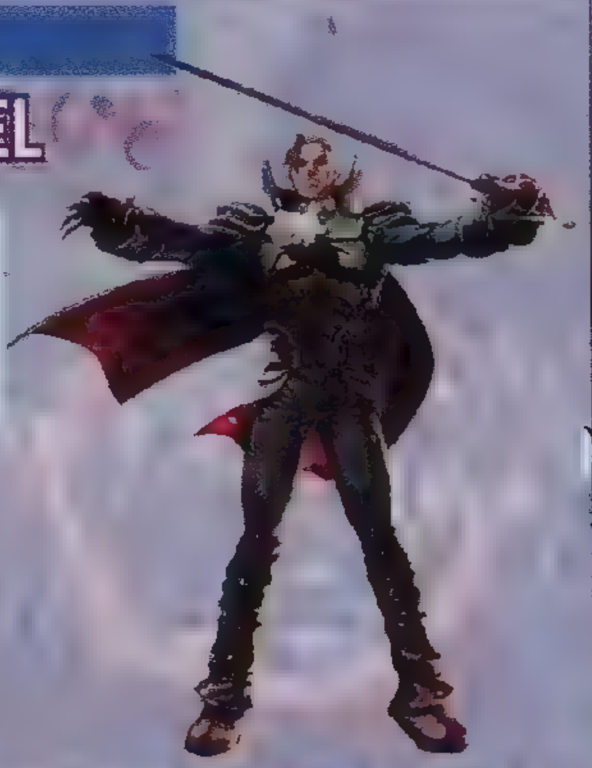
◀沃尔多标志性的投技依然健在！他诡异的进攻套路一定还会让很多人头疼。

◀▲沃尔多利用他特有的柔软肢体与优秀的攻击范围经常能够发动出人意料的奇袭，但也不缺乏偏重搞笑部分的招数。

诡异的进攻与奇怪的招式 令每一个与之交手的人铭记

疯狂的小夜曲

拉斐尔 RAPHAEL



年龄：32岁	出生地：法国
身高：178cm	体重：72kg
出生日期：11月27日	血型：A型
使用武器：突剑	武器：Flambette

从《灵魂能力 II》开始登场。为了自己因为发生了异变而不再与外界交流的养女艾米，决定将世界同样恶魔化。但由于“圣石”拥有令恶魔化的人恢复正常的能力，于是拉斐尔展开了破坏圣石之旅，

一切都是为了女儿！

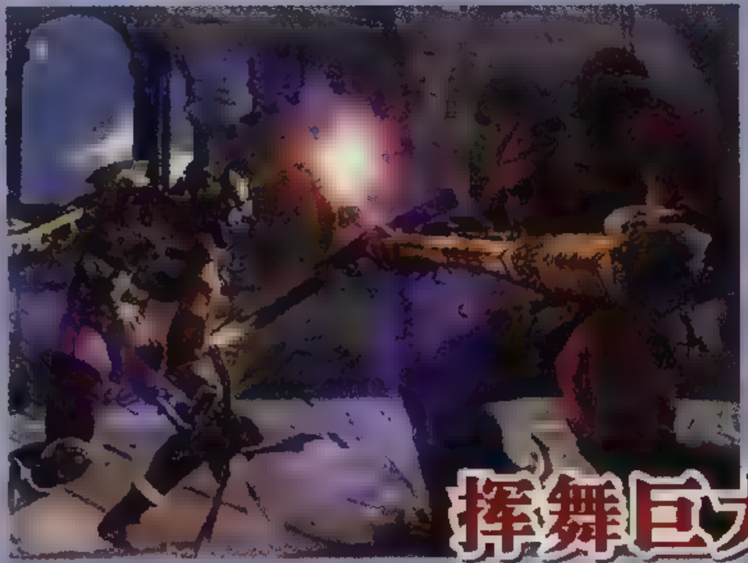
▲为自己的养女而战的拉斐尔能否抵挡住新角色的进攻呢？

破坏执行人

阿斯塔洛斯 ASTAROTH

年龄：再生后不足一年	出生地：不明
身高：202cm	体重：130kg
出生日期：9月3日	血型：—
使用武器：大斧	武器：klsdf py gyst

从《灵魂能力》开始登场。阿斯塔洛斯是由邪教大神官以自己为原型所制作出来的人造人，被旁人称为“白色巨人”。为依照命令在全世界找寻世上最伟大的灵魂作为复活邪剑的供品。虽然自己并没有意识到，其实在潜意识中阿斯塔洛斯是非常渴望成为一名完整的人。



挥舞巨大战斧的人偶

不被祝福的血统

艾薇 IVY

年龄：32岁	出生地：英格兰
身高：179cm	体重：58kg
出生日期：12月10日	血型：不明
使用武器：蛇腹剑	武器：Valentaine

从《灵魂能力》开始登场。与突然出现的神秘男子交手时这名手持大镰的男子说出这样一句话：“要想探知灵剑与邪剑的全部，就要追寻手握大剑的骑士……”，为了探明事情的真相艾薇再次展开旅程。

随心所欲地凌虐对手！

◀▼艾薇最擅长的就是远近交替地扰乱、进攻对手，而变化自如的蛇腹剑更是迷惑敌人的利器

场景简介

除了造型各异性格鲜明的登场角色，“SOUL系列”另一个特色就是制作精细、气势恢弘的各种场景。在上次的介绍中我们刊登了本作新增加的场景，而现在再为大家带来[illegible]处场景的详细资料。

濑户内海战

能岛村上水军与九鬼水军交战的场景如此充满和风，自然是御剑的主场

Valentaine宅邸

艾薇的主场，在这里，艾薇经常会利用炼金术工房与[illegible]术实验室进行奇怪的研究

溪谷的大水车

以矗立于溪谷两侧的巨大水车为背景的场景

新作主打 BEAT DOWN

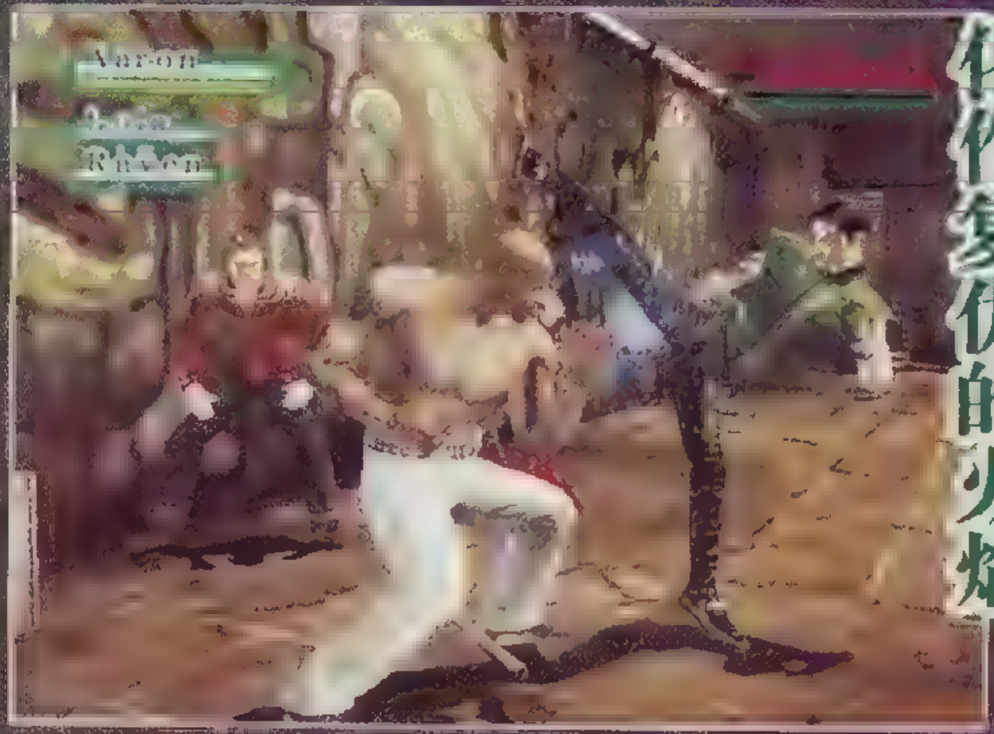
在暴力与犯罪蔓延滋生的暗黑街——拉斯桑普拉斯，任何事情都是有可能发生的。而为了在这里生活除了依靠自己以外，更重要的还是同伴间的信任与合作！本次就会向大家介绍游戏中的其他4名同伴，只有集合更多人的力量，才能真正完成复仇之旅！

XBOX DVD-ROM	CAPCOM	2005年秋季发售预定	ACT
	游戏人数1至2人	记忆容量未定	价格未定
PS2 DVD-ROM	TECMO	2005年6月28日发售	AVG
	游戏人数1人	记忆容量未定	7140日元

召集最强的同伴

毒品王的私生子

艾隆 Aaron



将被人背叛的愤怒化作复仇的火焰！

吉娜 Gina

原本梦想成为明星而来到大都市，但因为种种原因最终在酒吧工作。自从结识了萨纳提家族的某名干部后加入了组织，利用自己掌握的护身术以及之后学得的暗杀术为组织解决了不少障碍。受到背叛的吉娜决心从此不会再对其他人表露真正的感情。

▼原本梦想成为明星而来到大都市，但最后堕落成为组织中从事肮脏工作的工作员。

越美丽的女人越致命！

◀原本在组织中担任工作员的吉娜，主要是利用女人的特点从事暗杀等肮脏的工作。

妖艳的女战士！

▶不要被她美丽的外表所欺骗，也许只要一拳就能让你去天国！

DARK ROSE

在这座充满暴力与犯罪的城市中，力量就是一切！无论是单对单的决斗还是多人的群殴，只要能取得最后的胜利，不在乎使用什么方法。游戏中玩家不仅能够使用拳脚攻击敌人，还能利用街道上各种物品作为凶器给对手致命一击！在游戏中玩家将要扮演的是5位被组织背叛，决心向毒品集团萨纳提家族复仇的5名勇士。除了之前曾在杂志登场过的雷文（Raven），本次将向大家继续介绍其他角色。

▲挡在眼前的就是敌人！利用各种手段打倒视野范围内的敌人吧！

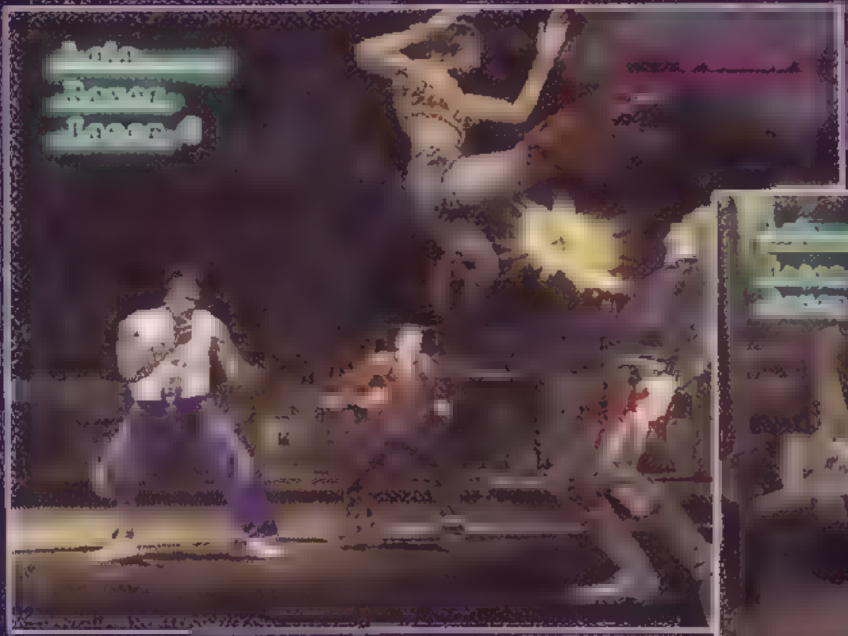
干掉所有碍事的家伙！

▲为了共同的目的两人走到了一起，要想成功复仇，就一定要集合5人的力量！

向背叛过我们的人复仇！

杰森G　Jason G

非法入境的移民者的后代，虽然迫于生活走上邪道加入了组织，但他更多的是为了守护同伴而战斗。在杰森眼中，同伴比金钱、地位甚至生命都要重要，因此对于背叛者绝不能饶恕。“背叛就要接受惩罚”——无论何时，杰森都坚守着这条信念



◀▼利用华丽的腿技连续攻击，不给敌人任何反击的机会！罗拉使用的格斗技是跆拳道，看起来像是巴西的卡波艾拉？

THE BIG G

华丽的连续攻击 回避、反击不能！

▲沉默寡言的罗拉，给周围人强烈的神秘感。

绝不饶恕背叛者！

▲热血的杰森专好打抱不平，只要与他的朋友有关，杰森就会认为是自己的事。

◀身躯庞大的杰森奋力一击！相信没有人能够承受得住拥有如此压倒性破坏力的攻击

目标处理机

罗拉　Lola

出生在充满战乱与纷争的南美地区，从小就接受军事训练成为了一名游击队员，几年后偷渡到美国，在萨纳提的庇护下作为杀手替组织铲除特定目标。正如黑道中流传的那样，罗拉凭借自己的能力与娴熟的格斗技从没有失败过。

文：角马

新作主打

サルゲッチュ3

PS2 DVD-ROM	SCEJ	2005年夏发售预定	ACT
	游戏人数1人	记忆容量未定	价格未定

Dr.TOMOWUKI与比波猴的大反击！

阿悟和小清的新造形终于再次公开了！另外众多令大家难忘的角色也都会在游戏中登场，想知道他们是谁的话，便不要错过本次的介绍了！

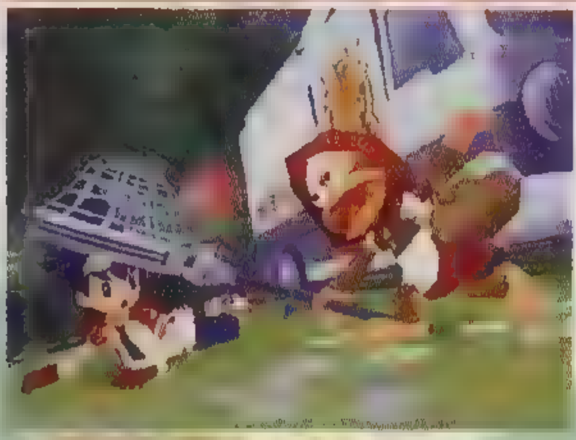
在新作《捉猴3》中，阿悟和小清真正的敌人——Dr.TOMOWUKI将率领手下的众多比波猴发动空前绝后的大暴动！而玩家的任务就是要在广阔的场景中奋力追逐动作丰富，反应机敏的比波猴。不仅如此，在新作中以往一直处于被动地位的比波猴将出现突破系列传统的大变化，虽然难度会有所上升，但相信乐趣也一定会倍增！

Dr.TOMOWUKI

极度自恋的完美主义者，企图征服整个世界的天才科学家。由于以前的某件事情使得他十分厌恶、仇视人类，口头禅是“Perfect”。

◀爆炸头就是他的标志。以前是个什么样子呢？

不容小看的比波猴们！

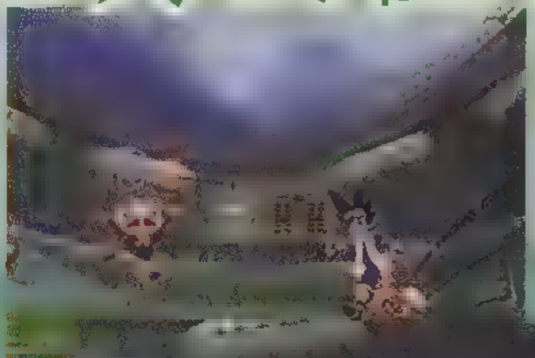


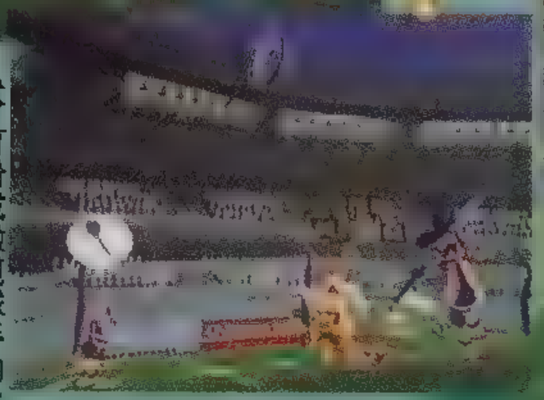
反击瘀子捉！

系列中以往只会到处逃窜的比波猴们在《捉猴3》将会发生空前的转变！在被攻击或走投无路的情况下，原本软弱怕事的比波猴会进入“狂暴化”！这时它们不仅会主动攻击玩家，而且还能抢走主角手中的各种道具反过来对付玩家！除了直接反击外，这些比波猴还会使用各种手段戏耍、愚弄玩家！另外，新作中的比波猴不仅攻击力以及防御力会大幅上升，而且还能利用敏捷的行动回避玩家的抓捕，使用盾牌防御玩家的进攻！看来这次玩家与比波猴的实力将不再悬殊。

反击1 多猴之间的配合！

团合行动！





◀▶打扮成橄榄球手的比波猴们利用抢来的道具比赛。

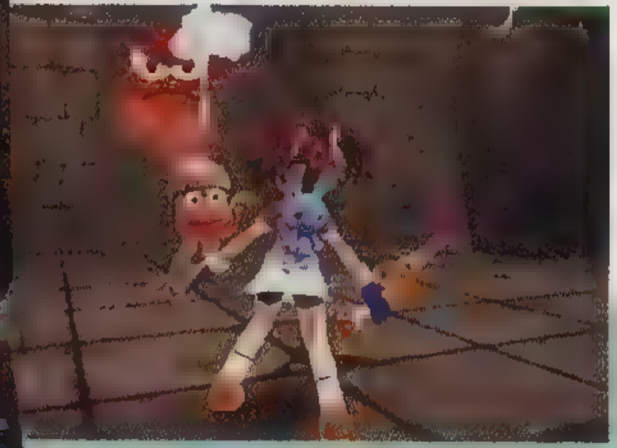
射门得分！

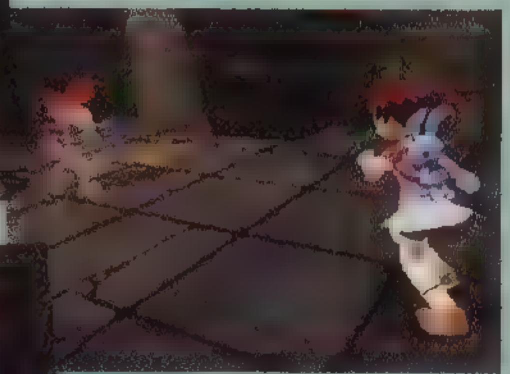
◀▼当阿悟接近后，它们就会相互间抛接、传递抢走的道具。怎样才能把道具再抢回来呢？

反击2 利用道具反击！

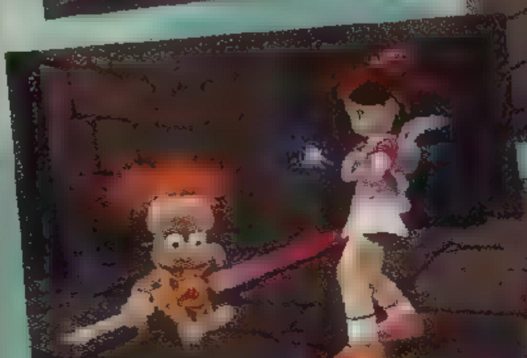
愤怒的一击！

▼被小清攻击后比波猴大激怒！





◀攻击过后比波猴抢先拣到了……

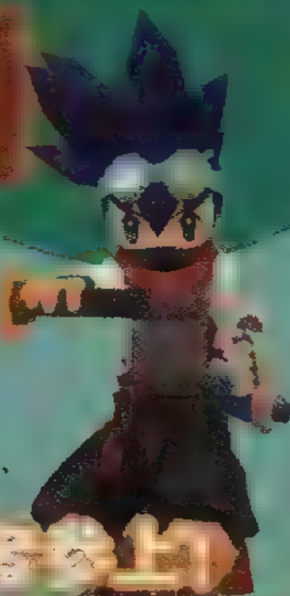


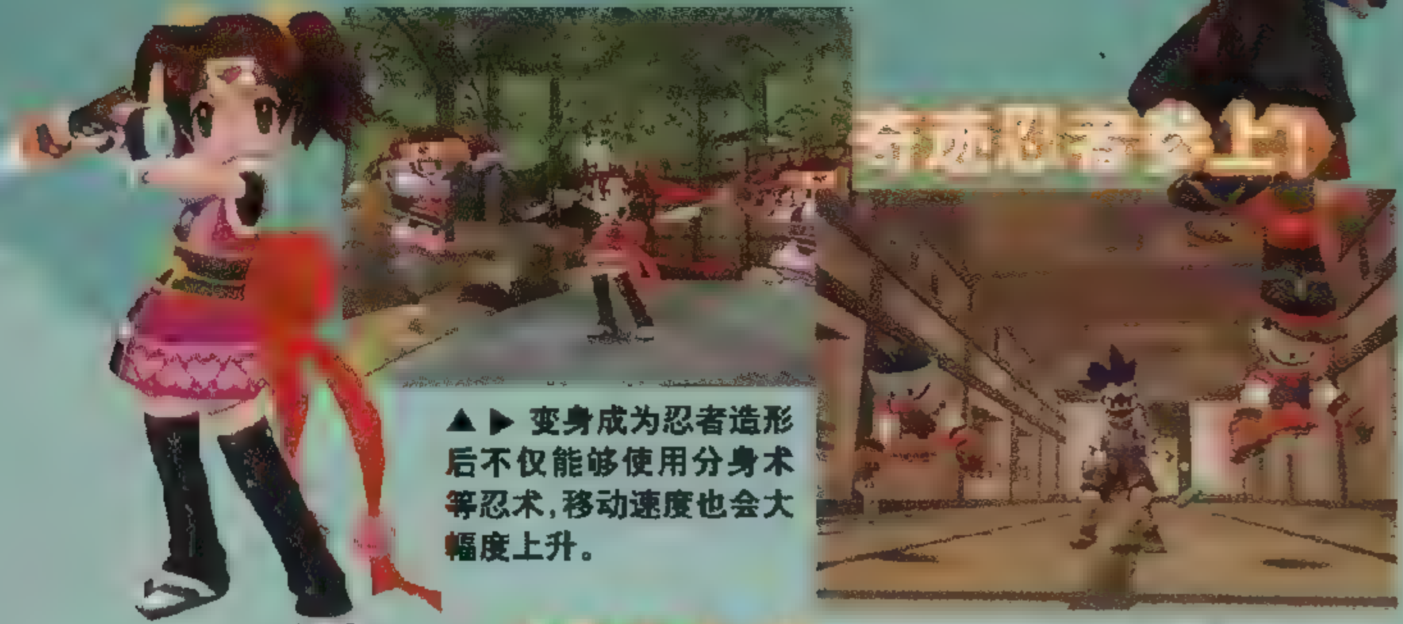
立场转换！

▶这下两人的立场完全对调了！现在是不是应该学猴子逃跑呢？

奇迹忍者大变身！

再次公开阿悟和小清的新变身，就是能使出各种厉害忍术的“奇迹忍者”。为了追捕躲藏在充满古代日本风格世界的比波猴，二人变身成为威风凛凛的忍者，利用忍术与各种特技躲避机关，搜寻比波猴！

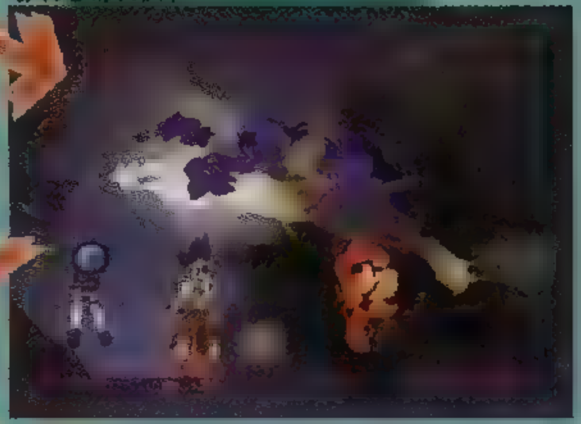


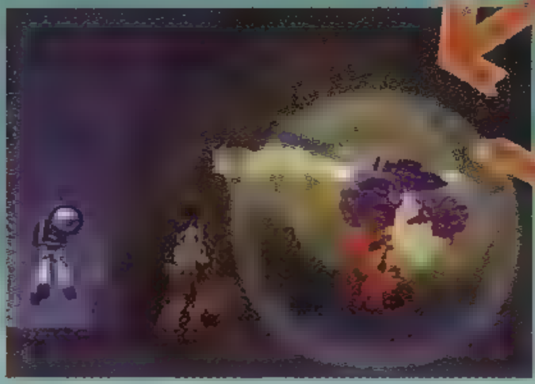


▲▶变身成为忍者造形后不仅能够使用分身术等忍术，移动速度也会大幅度上升。

分身术

通过不断旋转右控杆放出分身迷惑敌人。这些分身不仅能够辅助玩家攻击、承受对方的进攻，还能直接捕获比波猴！

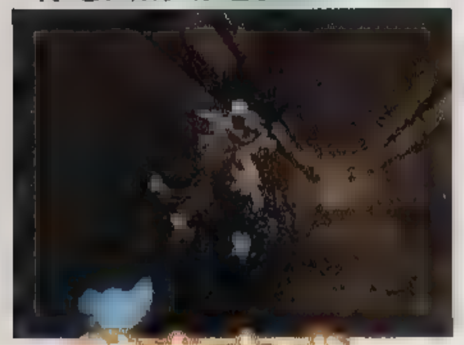




▲利用分身能够安全、有效地抓住目标！

壁走之术

可以沿着墙壁上的足印向前跑动的忍术。利用壁走之术能够轻松通过地面有洞的场所，甚至是没有地面的场地。



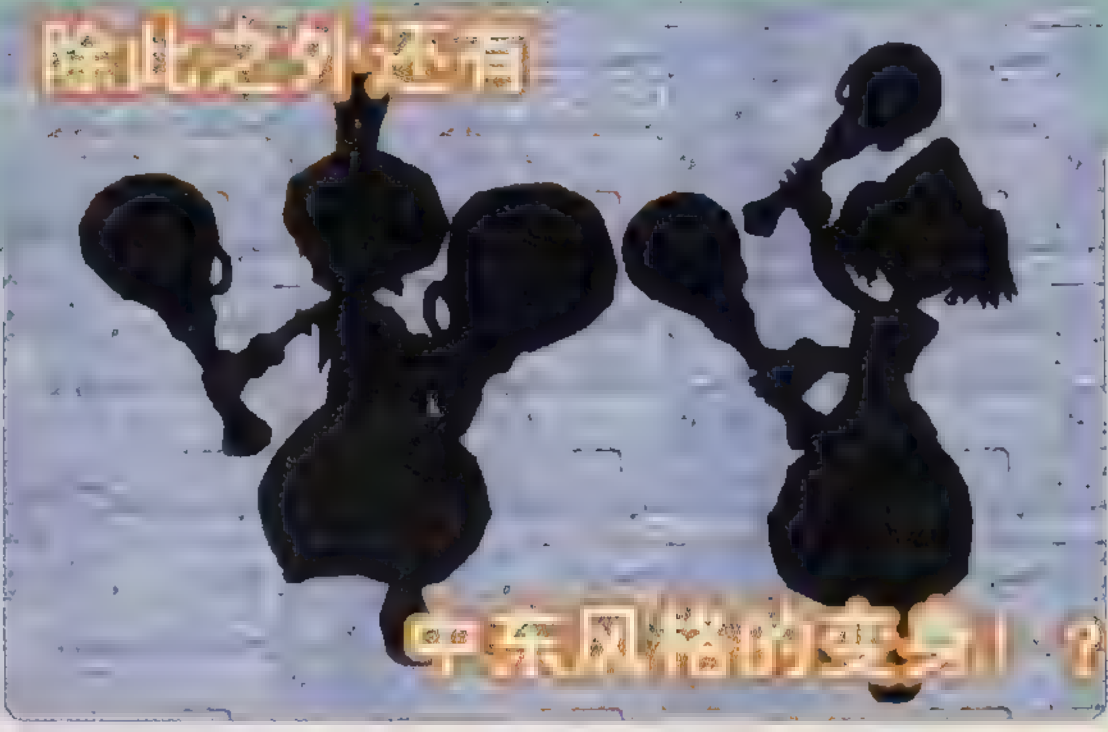
钢渡之术

能够在细绳上移动的忍术。利用钢渡之术即使在移动过程中也能够做各种动作或是攻击、捕捉比波猴。

鼯鼠之术

当玩家跳到空中后再按住跳跃键，便可以像鼯鼠一样在空中滑翔、移动。效果就如同系列中的“竹蜻蜓”。

除此之外还有



蓝战士猴

▶一副西部牛仔打扮，还拿着香蕉形状的手枪。

白战士猴

▲操纵巨大的机器怪兽在城堡世界中等待着玩家。

粉红战士猴

▲擅长歌舞的它一定会将目标放在音乐频道。

红战士猴

▲看它的打扮是要出演功夫片？这种造型应该是恶棍类吧。

黄战士猴

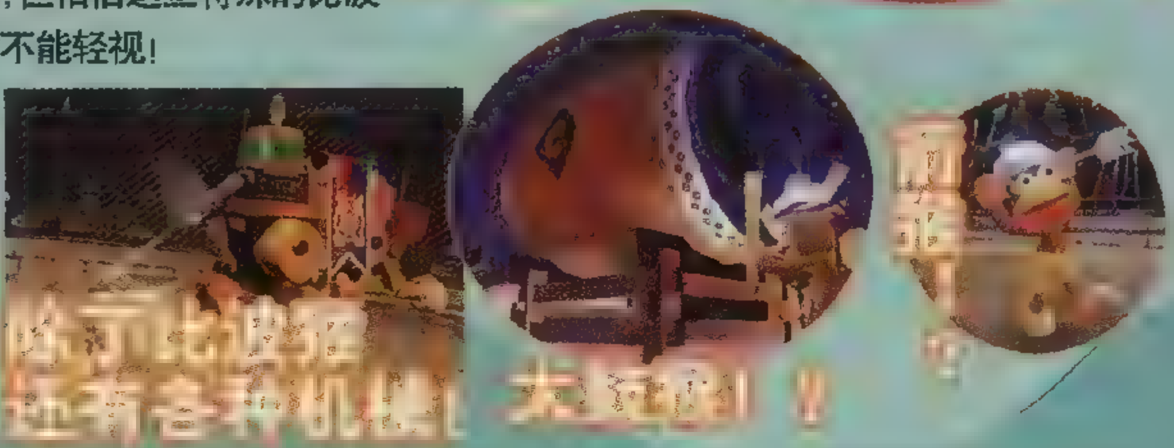
▲拥有特殊体型的它不会是要表演“歌舞伎忍者”之类的节目吧？

BOSS五人众再度登场！

过去曾令玩家感到十分棘手的BOSS级角色、斯派克最信赖的部下“猴子五人众”将再度登场！为了配合新作的风格，它们把名字更改为“活剧战队五人众”！而且更会自己拍摄节目向全世界放送。为了所有喜爱电视的观众，马上阻止它们吧！

由Dr.TOMOWUKI强化后的比波猴们

在新作《捉猴3》中，被主角到处抓捕的比波猴们不再势单力薄。它们不仅能够反击玩家，而且还会利用Dr.TOMOWUKI开发的各种机械武装自己！目前虽然有些机械的具体用途还不明确，但相信这些特殊的比波猴绝对不能轻视！



▶能够用大鼻子进攻的巨大机械象。

系列以往的经典道具仍会出现！

系列以往各种实用的道具在新作中仍然会出现。有了它们就不再担心这些动不动就暴走的家伙了。

▲能够让角色快速奔跑的“呼啦圈”。还能够用来撞击敌人。

◀利用道具，即使是在水中也能自由行动。

钢之炼金术师3
FULLMETAL ALCHEMIST

文：角马

—— 继承神的少女 ——

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	2005年夏发售预定	ARPG
	游戏人数1至2人	记忆容量未定	价格未定

新作主打

爱德与阿鲁两兄弟将以巴鲁多兰为舞台展开冒险与战斗！

流传于巴鲁多兰的"魔女的传承"究竟是……？

看过之前杂志相关介绍的读者应该都知道，虽然是改编自极具人气的动漫画，但《钢之炼金术师3 继承神的少女》则是完全的原创故事剧情更是由荒川弘亲自担任监修，相信是每一个钢炼迷必玩之作。本次将继续向大家介绍游戏的原创角色以及故事中起至关重要作用的一段传说。另外还将向大家讲解在游戏中如何分别控制爱德与阿鲁进行战斗。

巴鲁多兰的传说

被"北之军团"占据的城堡都市巴鲁多兰。在这里，罗伊听到了这样一个传说：在很久以前，有一名身穿白衣的魔女，她能够利用奇怪的法术迷惑别人，愤怒的国王虽然派兵讨伐魔女，但不仅没能杀死她反而激怒魔女使整个王国遭到巨大的灾祸，最终，一名勇者牺牲了自己的生命才将魔女封印，整个王国才又重新获得和平。

巴鲁多兰城

最新公布的游戏原创角色

巴克多鲁 贝鲁克曼

爱德与阿鲁两兄弟在巴鲁多兰城遇到的谜之少女苏菲的父亲，是相当有名的研究家，目前由于被不明来历的组织追捕，不得已才通女儿一同过起了逃亡的生活。

伊吉 特利卡中尉

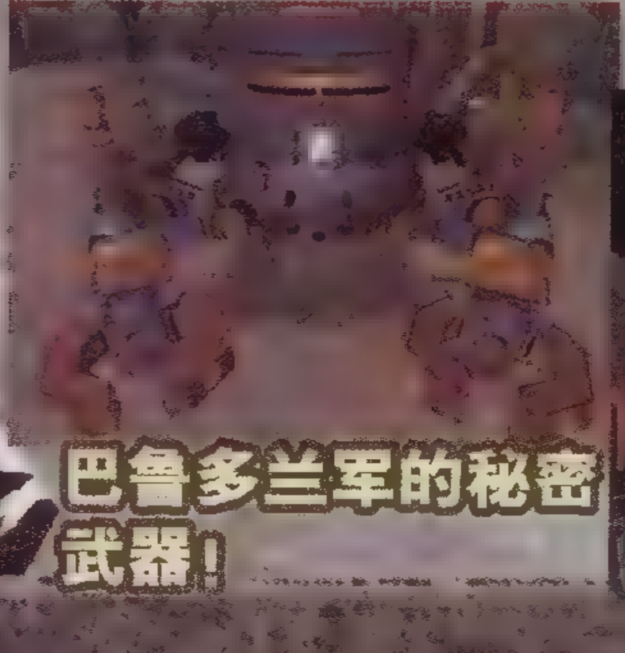
隶属于维纳斯小队、过于神经质的疯狂科学家。因为拥有精明的头脑，因此不仅主要负责大型机械的开发与操纵，同时还担任小队的参谋，负责制定战略。

波利斯 哈曼少尉

同样是维纳斯小队的队员。不仅拥有超乎常人的怪力，同时与愚钝的外表相反还十分擅长枪械的使用。因为是军人的关系因此必须要服从命令，但波利斯其实心地十分善良。

巴鲁多兰的红玫瑰"维纳斯小队"以及小队的秘密武器

由28岁的女性指挥官维纳斯·罗斯玛利亚中佐率领的独立编成部队——维纳斯小队是巴鲁多兰军的骄傲。罗斯玛利亚中佐、特利卡中尉以及哈曼少尉的默契配合使他们能够在众多形势严峻的战场上全身而退。



巴鲁多兰军的秘密武器！

◀▼ 巴鲁多兰军的秘密武器，目前配备给维纳斯小队使用。

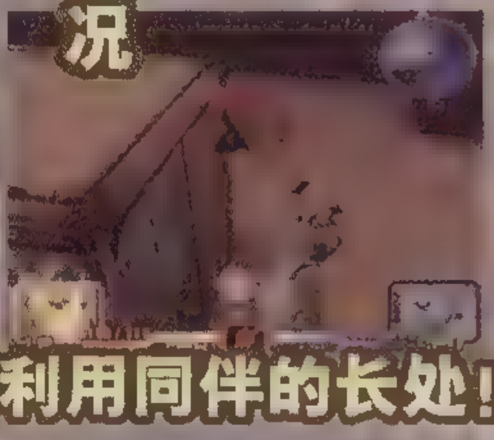
结合两人的力量！支援系统介绍

本作中，玩家可以根据实际情况在战斗中随时转换控制爱德或阿鲁。而当玩家控制的角色进行战斗时，另一名则交由电脑控制，从旁援护协助玩家。而且玩家还能够利用R1键向电脑控制的角色下达命令！根据战况选择操控的角色以及如何有效地配合作战将成为本作战斗的重点。

同伴的召唤与待机

两人共同行动的时候，如果发现同伴处于危险状态或即将进入的区域危险程度不明确的话可以按R1键命令同伴在原地待机。当确认周围环境安全后玩家可以再次按R1键召唤同伴恢复原本的战斗队型。有些情况会使同伴远离玩家，这时也可以按R1键召唤。

根据实际状况 指挥同伴 做出反应



充分利用同伴的长处！

◀根据实际情况，即使只利用简单的按键也可以做出各种丰富的动作。

炼成与攻击支援

在战斗中当玩家接近地图上放置的各种炼成素材时按R1键，就能够召唤同伴一起发动炼金术炼成各种道具、武器。由于爱德与阿鲁所掌握的炼金术各不相同，因此在实际战斗中要根据需要进行选择。也正因为这样，游戏的战略性将是系列最高！

为同伴提供各种道具！

同伴发动炼金术

▲由电脑控制的爱德发动炼金术炼成小型战车！

▲不仅是玩家，电脑控制的角色也能够使用道具、武器。

简单的操作 爽快的战斗！

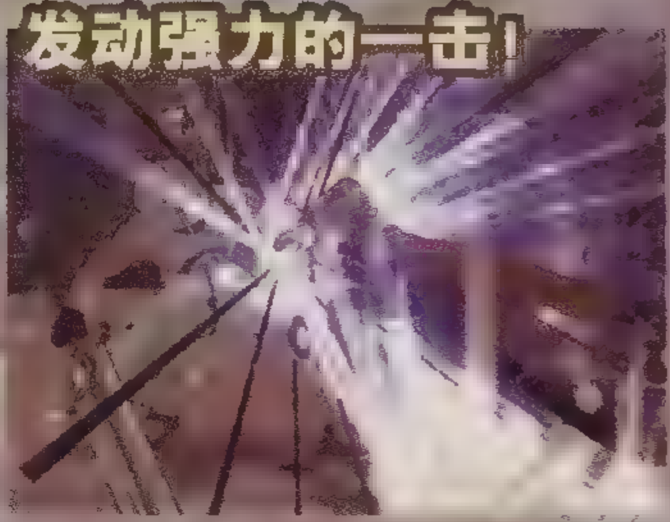
游戏的战斗操作方面可以说非常简单：□键是普通攻击，○键为使用炼金术攻击。这种简单的操作完全是为了照顾不擅长动作游戏的玩家而设计的。下面除了会介绍基本攻击外，还有目前已经判明的炼金术攻击以及一部分武器的介绍。

炼成与攻击支援

在战斗中只要连续按□键便可以发动普通攻击的连击。而在连击的过程中按△键的话还能够追加强力的攻击追击目标。另外，在前作中只有在连击过程中才能通过炼金术发动的"突起"，本作改为只要按一次○键就能直接发动，确实是方便了不少。

▲通过连按□键，角色可以发动各种华丽的攻击。

发动强力的一击！



◀变成单独技后实用性大增。

◀本作的武器种类也是相当丰富。

利用各种炼金术攻击敌人！

如果玩家靠近地图上放置的炼金素材的话，就能够按○键发动各种炼金术攻击敌人。本作的炼金术不仅种类多，而且有些还十分恶搞！

◀突然空中有经典的铁盆落下

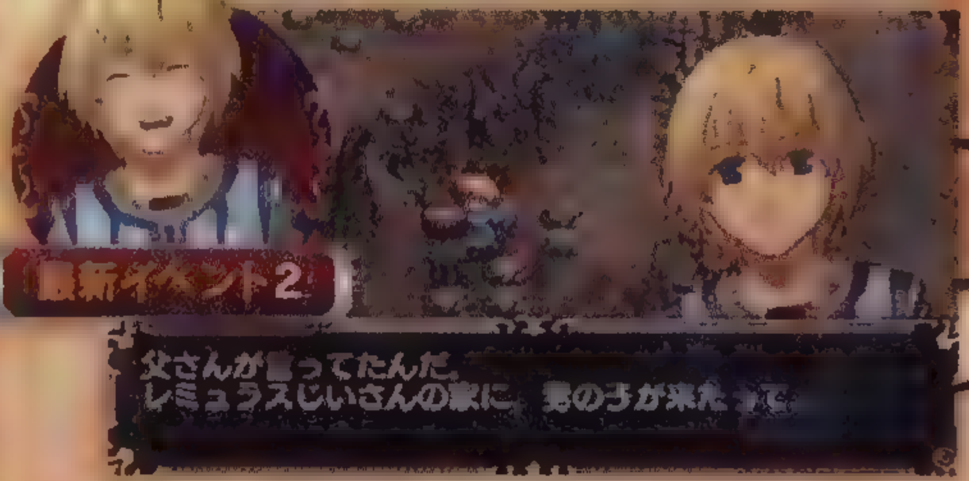
▲通过炼金术炼成巨大的十字手里剑远距离攻击敌人。

这不就是……

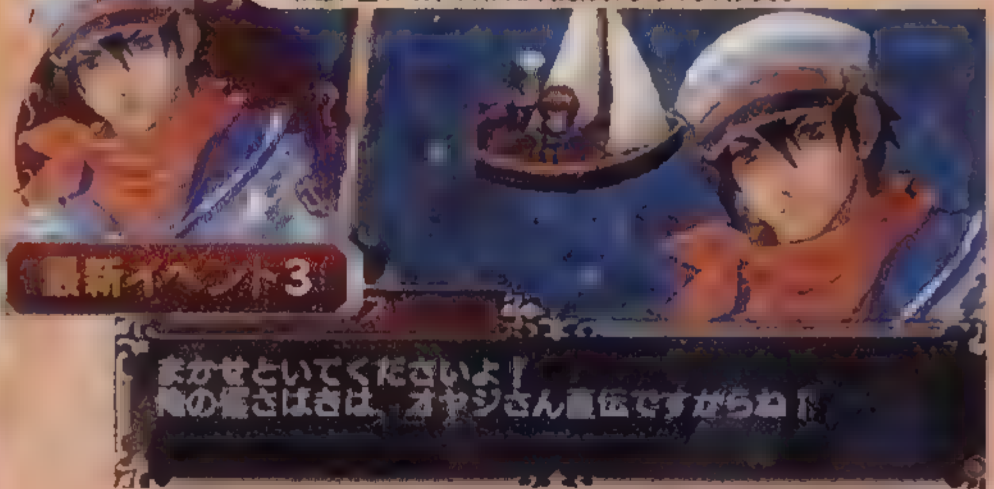
新作主打

本期入手了众FANS瞩目的最新游戏画面。该游戏的登场人物将再次由岩崎美奈子亲手绘制，那么下面就介绍一下游戏中的剧情画面，以及大幅提升战略性的战斗系统等最新情报。

▲曾经住在巴尔督斯（バルドゥス）教堂时的艾文（アヴィン）和艾梅尔（アイメル）。两个人的悲剧就从这里开始。



▲迈尔（マイル）对被贤者雷姆拉斯（レミュラス）收养的艾文非常感兴趣。由于两个人的年龄也非常接近，所以很快就成为了好朋友。



▲托马斯（トーマス）在回忆当年的勇姿。在《白发魔女》中被称为“传说中的船长”的托马斯，在本作中终于登场了！

英雄们的传说——其初始的故事

英雄伝説

—ガガーブトリロジー—

朱紅い雫

文：MASH

公开详细战斗系统！

直到目前依然拥有众多FANS的PC人气RPG系列“卡卡布三部曲”，其第二作完整地复刻到了PSP平台上。关于移植方面，游戏画面大幅度提升了素质，而读盘速度也大大地提高了。关于战斗方面采用了回合制指令战斗，与前作相比大幅提高了其战略性，同时改良了游戏系统，跟原来的PC版相比玩起来更加流畅。那么下面将利用最新的游戏画面来向大家介绍本作独特的战斗系统，此外再介绍一下拥有前作的玩家才能够享受到的“PSP版原创剧情”。

PSP UMD-ROM	Bandai/Falcom	2005年6月2日发售预定	RPG
	游戏人数1人	记忆容量2MB以上	4800日元

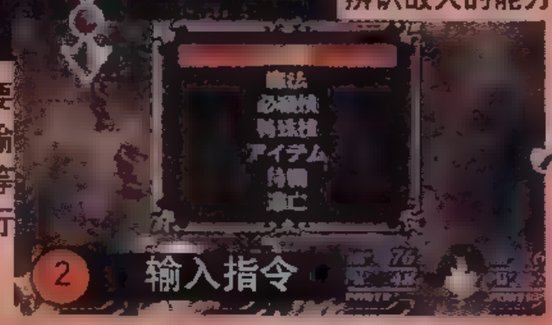
PSP版独特的战斗系统

在此将介绍采用了回合制战斗要素的朱红之泪的基本战斗流程以及大幅提高战略性的一个特殊指令的相关情报。

回合制战斗的基本流程

原来PC版采用的是显示行动力的AT槽，每一个角色结束行动的时候再去输入指令的“AT战斗系统”。而这次的PSP版废除了AT槽的设定，采用了比较典型的回合制战斗系统。由于这种战斗方式操作性比较简单，基本属于半自动操作，所以玩起来很容易上手。这是专门为手掌机而设计的独特系统。

◀如果在野外遇到敌人的话就会进入战斗画面。通过敌人身上发出的带颜色的光来辨识敌人的能力。



▶战斗之前先要给每一位角色输入攻击、魔法等在战斗中所进行的行动指令。

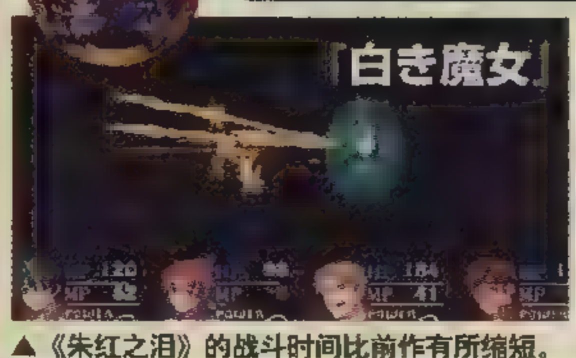
▲在射程之内选择目标。

新要素 距离的概念

本作中新加入了“射程”要素，所以与敌人之间的距离是在战斗中一个非常重要的部分。想攻击敌方就必须要让敌人进入攻击范围内。

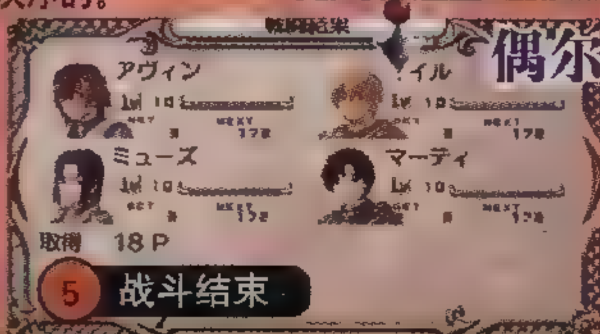
▶输入指令完毕之后就开始进入战斗。战斗中不管敌我都是按照速度来决定攻击次序的。

前作《白发魔女》的战斗？



▲《朱红之泪》的战斗时间比前作有所缩短。

每个角色的状态栏中都有HP、MP和必杀槽，和《朱红之泪》相比没有太大的变化，但采用的是半自动战斗方式。这都是因为《白发魔女》比较重视故事情节，因此降低了战斗难度的原因。但《朱红之泪》撤销了这种战斗方式。



偶尔还会增加能力！

◀如果战斗未结束就按照2至4的顺序反复进行，直到对方全灭或我方逃跑为止。另外本作是根据升级来修得魔法或特殊技的。

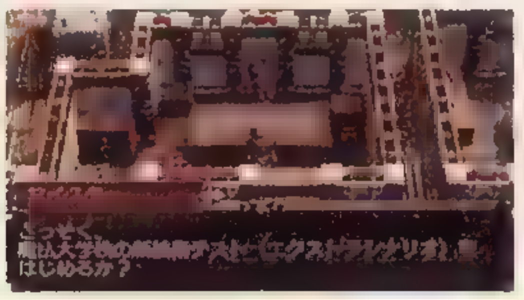
能够与《白发魔女》中的角色组队特殊剧情

与超越时代所归来的英雄们共斗!

拥有PSP版《白发魔女》的玩家请注意！只要有前作的通关记录就可以在《朱红之泪》里的冒险者工会中进行特殊剧情。下面就介绍其具体内容以及对游戏带来的影响等方面的情报。

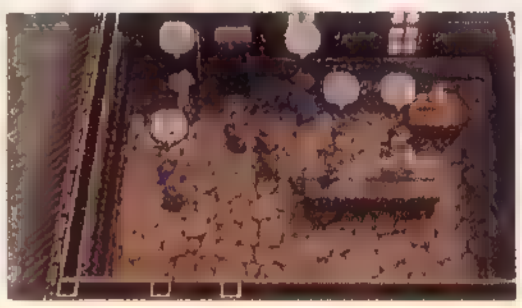
从冒险者工会进入特殊剧情

游戏流程发展到一定程度的话，就被冒险者工会认定为其中的成员之一。这时候玩家接到一个叫做“魔法大学校的新技术考试”的任务。接受任务之后玩家就从工会前往《白发魔女》的世界进行特殊的战斗。在这里一共准备了7个不同的战斗场景，根据本篇故事流程的发展程度而依次出现。



在拉格比克（ラグピック）村寻找同伴

前往工会的传送门后来到的地方是《白发魔女》故事开头部分的拉格比克村。在村庄里面除了能看到朱利奥（ジュリオ）、克里斯（クリス）等主要角色以外，还能看到曾经加入为同伴的NPC角色。在这里玩家最多能选择3名角色与主角并肩作战。此外村庄中还有旅店、武器店、道具店等很完善的设施。



冒险途中还可以与BOSS对决!

在7个场景中都存在着强力的BOSS，只要击破BOSS就算过关。而在特殊情节中获得的经验值、金钱也会保留下来。除此之外获得的《白发魔女》中的必杀技、魔法都作为消耗道具，可保留到本篇中，让玩家在《朱红之泪》里继续使用。唯一的遗憾就是不能把前作中的角色带到本作中来。

能自由组合队伍成员

◀在游戏终盘登场的最强宫廷剑士——多尔杰（デュルゼル）也能成为同伴!

▶只要进入特殊剧情就能使用本篇中无法使用的体力系回复等各种魔法。

能加入的同伴数可达到20人以上。但选择同伴时是要看能力去选择呢，还是看角色外表来选择呢？根据玩家的爱好可从这20多人中选择同伴。关于角色能力方面的情报目前还不明，但很有可能会根据前作的游戏记录来决定角色的能力。

▶特殊剧情中采用的战斗系统依然是《朱红之泪》的回合制战斗。

◀除了主人公以外全部都是女性角色，想实现这种梦幻组合也不是不可能啊。

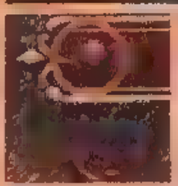
提高战略性的3种特殊指令

本作中依然包括前作《白发魔女》里出现过的魔法和必杀技，此外还新加入了发挥各种特殊效果的“特殊技”，使战斗玩起来越来越有趣。关于魔法和前作的魔法性质有所不同，下面就让我们来看一下关于特殊指令的相关情报吧。

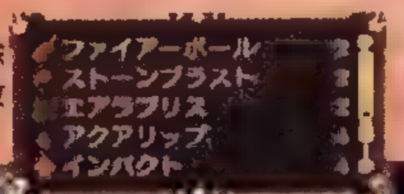
追加了多种强力必杀!

魔法

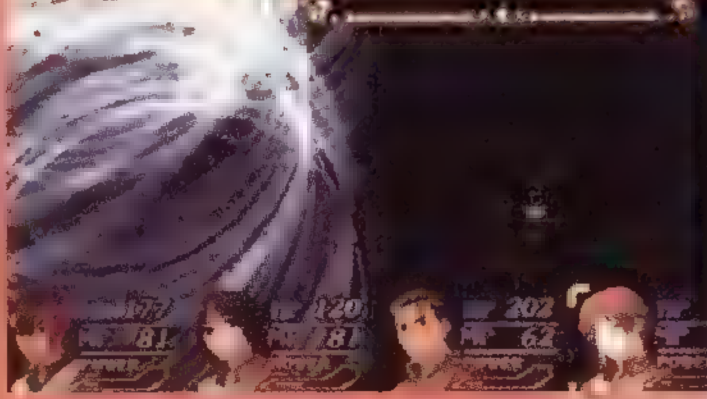
本作中登场的魔法大致分为回复主体的白魔法、攻击主体的黑魔法与召唤精灵的精灵魔法这3种。每一种魔法都存在固有的攻击范围，分别被设定为火、水、风、地这4种属性。而火和水，风和地之间有相克的关系。如果针对同一属性使用的话，效果会半减；但如果针对相克属性使用的话，会发挥大约1.4倍的效果。



▲▶上述的4个属性除了魔法以外，武器和敌人身上也设定了属性。



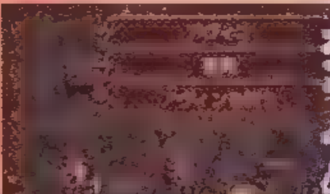
根据属性有不同的效果



▲借助风之精灵力量的精灵魔法“精灵 晋（ジン）”.对多个地属性的敌人将发挥巨大的威力！

特殊技

特殊技是从本作开始登场的新要素之一。游戏中给每一位角色都准备了不同的特殊技。特殊技是不消耗MP的特殊技能，随着升级有时候会领悟出来。除了攻击、回复的特殊技以外，还存在支援同伴、从敌人身上偷道具等特殊技，类型可谓非常丰富。在菜单画面中玩家可以看到各种特殊技的效果。到底由哪些角色能领悟出什么样的特殊技呢？



▶艾文的特殊技“挑拨”。把敌人的注意力引到自己的身上，以此来保护同伴的特技。

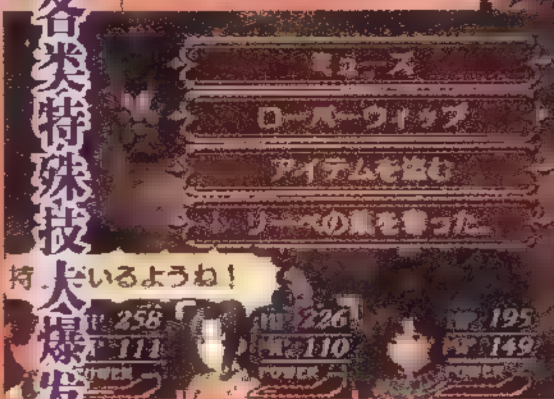
▲给敌人讲课而导致敌人睡眠，还有利用鞭子来偷敌人的东西等许多有趣的特殊技。

具有个性的各类特殊技大爆发!

必杀技

如果在战斗中角色的力量槽加满的话就会发动强力的必杀技。虽然前作中也有必杀技，但是本作中的必杀技画面效果将变得更加华丽，种类也增加了很多，而且如果利用特殊剧情的话还可以使用前作中出现过的必杀技。

▲▶只要能量槽蓄满的话随时都可以发动必杀技。



根据战况灵活使用!

PLAYSTATION 2

5月

26日	CHORO Q WORK(RAC)	ATLUS	7140日元
26日	ZIPANGU(SLG)	BANDAI	7140日元
26日	奥特曼 NEXUS(ACT)	BANDAI	价格未定
26日	荒野大镖客(ACT)	CAPCOM	6690日元
26日	SIMPLE 2000系列 ULTRAMATE Vol.25 超激速!族车KING BUNOBL 佛跶义理传说2改(RAC)	D3 PUBLISHER	2100日元
26日	SIMPLE 2000系列 Vol.78 THE 宇宙大战争(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
26日	SLOTTER UP MANIA 8 超之热风! BAIONIA SPECIAL I (ETC)	DORASU	5250日元
26日	TEARRING SEGA系列 BERWICKSAGA(SLG)	ENTERBRAIN	7140日元
26日	TEARRING SEGA系列 BERWICKSAGAPREMIUM BOX(SLG)	ENTERBRAIN	9975日元
26日	伊丽斯工作室 永恒的玛娜2(RPG)	GUST	7140日元
26日	伊丽斯工作室 永恒的玛娜2 PREMIUM BOX(RPG)	GUST	10290日元
26日	破火之MARS(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
26日	破火之MARS(限定版)(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
26日	三国志VIII with POWERKIT KOEI The Best(SLG)	KOEI	4515日元
26日	太阁立志传IV KOEI The Best(SLG)	KOEI	1575日元
26日	麻雀大会III KOEI The Best(TAB)	KOEI	1575日元
26日	信长之野望 岚世记 with POWERKIT KOEI The Best(SLG)	KOEI	4515日元
26日	宇宙巡航机V KONAMI THE BEST(STG)	KONAMI	2940日元
26日	ANUBIS ZONE OF THE ENDERS SPECIAL EDITION KONAMI 殿堂COLLECTION(STG)	KONAMI	1890日元
26日	NEO魂斗罗 KONAMI 殿堂COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
26日	魔间行者 CONSTANTINE(ACT)	MARVELOUS INTERACTIVE	7140日元
26日	NAMCO x CAPCOM(SLG)	NAMCO	7140日元
26日	狗的生活(ETC)	SUCCESS	6279日元
26日	半熟英雄4 7人的半熟英雄(SLG)	SQUARE ENIX	7140日元
26日	半熟英雄4 7人的半熟英雄 半熟报刊便当(SLG)	SQUARE ENIX	9240日元
26日	伊苏IV 太阳面具(ARPG)	TAITO	6090日元
26日	for Symphony with all one's heart(AVG)	TAKUYO	7140日元
26日	RACING BATTLE C1 GRAND PRIX(RAC)	元气	7140日元

6月

2日	SIMPLE 2000系列 ULTIMATE Vol.26 LOVE SMASH! 5 1网球机器的反击(SPG)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	SIMPLE 2000系列 2in1 Vol.1 THE TENNIS & THE SNOW BOARD(SPG)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	SIMPLE 2000系列 2in1 Vol.2 THE BASH FISHING & THE BOWING(SPG)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	SIMPLE 2000系列 2in1 Vol.3 THE PUZZLE COLLECTION 2000问 & THE 东洋三大占术(PUZ)	D3 PUBLISHER	2100日元
2日	IF COLLECTION 新天魔界 混沌世纪(SLG)	IDEA FACTORY	价格未定
2日	STANDARD 大战略 遗失的胜利(SLG)	SEGA	7140日元
9日	蒸汽男孩(ACT)	BANDAI	7140日元
9日	足球人生2(SLG)	BANPRESTO	7140日元
9日	KILLER 7(ACT)	CAPCOM	7140日元
9日	寂静岭4 THE ROOM KONAMI THE BEST(AVG)	KONAMI	2940日元
9日	寂静岭3 KONAMI 殿堂COLLECTION(AVG)	KONAMI	1890日元
9日	FIRE FIGHTER F.D. 18 KONAMI 殿堂COLLECTION(ACT)	KONAMI	1890日元
9日	喧哗番长(ACT)	SPIKE	7140日元
9日	METAL SAGA 沙尘之锁(RPG)	SUCCESS	7329日元
9日	少女义经传·贰 超越时空的契约(SLG)	WELLMADE	5229日元
9日	少女义经传·贰 超越时空的契约特别版(SLG)	WELLMADE	7560日元
9日	少女义经传(WELLMADE THE BEST)(SLG)	WELLMADE	2310日元
16日	犬夜叉 奥义乱舞(ACT)	BANDAI	7140日元
16日	SLOTTER UP CORE 7 激斗打! STREET FIGHTER II(ETC)	DORASU	4935日元
16日	然后我们会……(AVG)	INTERCHANNEL	7140日元
16日	EYE TOY: PLAY2(ACT)	SCE	4725日元
16日	EYE TOY: PLAY2 (Eye Toy镜头同捆版)(ACT)	SCE	7329日元
16日	怪盗SLY COOPER 2(ACT)	SCE	6090日元
16日	龙背上的骑兵2 封印之红、背德之黑(ACT)	SQUARE ENIX	7140日元
23日	ZILL O'LL INFINITE(SLG)	KOEI	7140日元
23日	ZILL O'LL INFINITE PREMIUM BOX(SLG)	KOEI	9240日元
30日	高达 真梦奥德赛 遗失的G之传说(RPG)	BANDAI	7140日元
30日	ANGELS FEATHER—黑之残影—(AVG)	GN SOFTWARE	7140日元
30日	ANGELS FEATHER—黑之残影—(初回限定版)(AVG)	GN SOFTWARE	9240日元
未定	HOMEMADE 终之馆(AVG)	PRINCESS SOFT	7140日元
未定	HOMEMADE 终之馆(初回限定版)(AVG)	PRINCESS SOFT	8190日元

7月

7日	奥特曼 PlayStation 2 the Best(ACT)	BANPRESTO	价格未定
7日	MAGNACARTA PlayStation 2 the Best(RPG)	BANPRESTO	价格未定
7日	幻想水浒传IV PlayStation2 The Best(SLG)	KONAMI	价格未定
7日	游戏王 CAPSULE MONSTER COLISEUM KONAMI The Best(SLG)	KONAMI	2940日元
7日	古惑狼 爆走! NITORO CART KONAMI The Best(RAC)	KONAMI	2940日元
7日	仙乐传说 PlayStation 2 the Best(RPG)	NAMCO	价格未定
7日	宿命传说2 PlayStation 2 the Best(RPG)	NAMCO	价格未定
7日	皇牌空战5 THE UNSUNG WAR PlayStation 2 the Best(STG)	NAMCO	价格未定
7日	眩砬舞蹈祭(ETC)	SCE	7140日元
7日	RACHET & CLARK PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	价格未定
7日	RACHET & CLARK3 PlayStation 2 the Best(ACT)	SCE	价格未定
7日	电车GO! FINAL(PlayStation 2 the Best)(SLG)	TAITO	2940日元
7日	汤姆克兰西系列 SPLINTER CELL 廉价版(ACT)	UBI SOFT	价格未定
14日	第3次超级机器人大战α PREMIUM EDITION(SLG)	BANPRESTO	9240日元
14日	捉猴3(ACT)	SCE	6090日元
14日	流行之神 警视厅怪异事件(AVG)	日本一SOFTWARE	2940日元
14日	麻雀霸王BATTLE ROYAL(TAB)	每日COMMUNICATION	价格未定
14日	D.C.P.S 初音岛 KADOKAWA THE Best(AVG)	角川书店	价格未定
21日	战国BASARA(ACT)	CAPCOM	7140日元
21日	新天魔界 混沌世纪V(SLG)	IDEA FACTORY	7140日元
21日	新天魔界 混沌世纪V 限定版(SLG)	IDEA FACTORY	9240日元
21日	POP MUSIC 11(ETC)	KONAMI	7329日元
21日	校园迷糊大王 SCHOOL RAMBLE 弄育爱睡娘(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	7240日元
21日	校园迷糊大王 SCHOOL RAMBLE 弄育爱睡娘 DX PACK(AVG)	MARVELOUS INTERACTIVE	9240日元
21日	钢之炼金术士3 继承神的少女(ARPG)	SQUARE ENIX	7140日元
28日	影之心 新的世界(RPG)	ARUZE	7329日元
28日	影之心 新的世界 PREMIUM BOX(初回限定版)(RPG)	ARUZE	12390日元
28日	Fighting For ONE PIECE(ACT)	BANDAI	价格未定
28日	SIMPLE 2000系列 Vol.81 THE 地球防卫军2(STG)	D3 PUBLISHER	2100日元
28日	SIMPLE 2000系列 Vol.82 THE 功夫(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
28日	SIMPLE 2000系列 Vol.83 THE 昆虫采集(ACT)	D3 PUBLISHER	2100日元
28日	茁壮成长大福 HAMSTER the Best(ETC)	HAMSTER	价格未定
28日	巫女莽永远思念(AVG)	KID	价格未定
28日	魔法老师! 第二幕 超斗吧少女们! 麻帆良大运动会SP! 金脸编(AVG)	KONAMI	6279日元
28日	魔法老师! 第二幕 超斗吧少女们! 麻帆良大运动会SP! 银脸编(AVG)	KONAMI	6329日元
28日	TINCL STAR SPRAITS la Petite Princesse(FIG)	SNK PLAYMORE	价格未定
28日	SNK SLOT PANIC Vol.1(ETC)	SNK PLAYMORE	价格未定
28日	零 刺青之声(AVG)	TECMO	7140日元

8月

4日	装甲核心 LAST REAVEN(ACT)	FROM SOFTWARE	7140日元
4日	格兰蒂亚III(RPG)	SQUARE ENIX	价格未定
25日	神话传说(RPG)	NAMCO	7140日元
未定	双恋岛恋爱与水着节 SURVIVAL(AVG)	MEDIA WORKS	7140日元

9月

未定	龙珠Z 闪光!(ACT)	BANDAI	价格未定

2005年内

夏季	PACHINKO ULTRA SEVEN PACHI胡子达人8(ETC)	HACKBERRY	价格未定
夏季	亡国的神盾 2035WAR SHIP GUNNER(ACT)	KOEI	5040日元
冬季	RACHET & CLARK 4th(ACT)	SCE	价格未定
未定	积喜积喜喜(AVG)	BANDAI	价格未定
未定	大人的GIRL麻雀2(暂称)(TAB)	JALECO	价格未定

发售日未定

	CHICKEN LITTLE(暂称)(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
	TOUCH DARK FIGHT(ACT)	KONAMI	价格未定
	Dance Dance Revolution 最新作(ETC)	KONAMI	价格未定
	十二国记 绯色之渊的王 红绿羽化 KONAMI 殿堂COLLECTION(RPG)	KONAMI	1890日元
	十二国记 红莲之标 黄尘之路 KONAMI 殿堂COLLECTION(AVG)	KONAMI	1890日元

XBOX

5月

26日	荒野大镖客(ACT)	CAPCOM	6990日元

6月

16日	CAPCOM FIGHTING JAM(FIG)	CAPCOM	价格未定
16日	翡翠帝国(暂称)(RPG)	MICROSOFT	7140日元

2005年内

夏季	真三国无双4(ACT)	KOEI	价格未定

XBOX360

2005年内

冬季	EM ENCHANT ARM(ACT)	ELECTRONIC ARTS	价格未定
冬季	FRAME CITY(SLG)	NAMCO	价格未定

发售日未定

	蓝龙(RPG)	MICROSOFT	价格未定
	失落的奥德赛(ACT)	MICROSOFT	价格未定
	九十九夜(ACT)	MICROSOFT	价格未定

NINTENDO GAME CUBE

5月

26日	METROID PRIME 2 DARK ECHOES(STG)	任天堂	6800日元
26日	NBA STREET V3 马里奥DUNK(SPG)	ELECTRONIC ARTS	6090日元

6月

9日	KILLER 7(AVG)	CAPCOM	7140日元

7月

21日	SUPER MARIO STADIUM MIRACLE BASE BALL(SPG)	任天堂	5800日元

8月

4日	口袋妖怪XD 暗之旋风 黑暗露基亚(RPG)	任天堂	价格未定

GAME BOY ADVANCE

6月

9日	魔法老师! Private lesson 图书馆岛(RPG)	MARVELOUS INTERACTIVE	5040日元
16日	nonono PUZZLE(PUZ)	任天堂	3800日元
未定	打扮公主5(ETC)	CULTURE BRAIN	5040日元
未定	职业麻雀 兵 GBA(TAB)	CULTURE BRAIN	3990日元

7月

21日	机动剧团HARO一座 HARO的PUYOPUYO(PUZ)	BANDAI	5040日元
未定	KIM POSSIBLE(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
未定	Lilo & Stitch(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定

发售日未定

	CHIKEN LITTLE(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
	TIM BURTONS NIGHTMARE BEFORE CHRISTMAS/PUMPKIN KING(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
	娜尼亚国物语/狮子与魔女(暂称)(ACT)	D3 PUBLISHER	价格未定
	游戏王 DUEL MONSTERS GX(SLG)	KONAMI	价格未定

PLAYSTATION PORTABLE

5月

25日	INTELLIGENT LICENSE(暂称)(ACT)	NOW PRODUCTION	5040日元

6月

2日	英雄传说 朱红之泪(RPG)	BANDAI	5040日元
16日	爆脑—BAKU-NO—(ACT)	EIDOS	3990日元
16日	炸弹人(ACT)	HUDSON	3990日元
30日	在遥远的时空中2(RPG)	KOEI	5040日元

7月

7日	校园迷糊大王 SCHOOL RAMBLE 姐姐事件!(AVG)	BANDAI	5040日元
21日	天地之门(ACT)	SCE	价格未定
28日	实话怪谈 新耳袋 一之章(AVG)	METRO	3990日元
28日	战国巨炮(STG)	彩京	5040日元
下旬	DORASU ROLL 巨人之星II(ETC)	DORASU	3990日元

2005年内

夏季	互动剧场携带版 抱拥季节(AVG)	SCE	3990日元
夏季	互动剧场携带版 茉莉花(AVG)	SCE	3990日元
夏季	互动剧场携带版 DOUBLE CAST(AVG)	SCE	3990日元
夏季	互动剧场携带版 雪割之花(AVG)	SCE	3990日元
秋季	天外魔境 第四之默示录(RPG)	HUDSON	价格未定

NINTENDO DS

5月

26日	SD高达G世纪 DS(SLG)	BANDAI	6090日元

6月

4日	实战柏青哥必胜法! 北斗之拳 DS(ETC)	SEGA	3990日元
16日	超执刀(ACT)	ATLUS	5040日元
16日	DS简便索引辞典(ETC)	任天堂	4800日元
30日	SIMPLE DS系列 Vol.3 THE 抽血王国新种发现! 蜻蜻甲虫!(ACT)	D3 PUBLISHER	2800日元

7月

14日	火影忍者NARUTO—NARUTO RPG2—千鸟VS螺旋丸(RPG)	TOMMY	价格未定
21日	钢之炼金术士Dual Sympathy(ETC)	BANDAI	价格未定
21日	洛克人EXE5 DS TWINLEADERS(SLG)	CAPCOM	价格未定
21日	GOLDEN EYE(暂称)(STG)	ELECTRONIC ARTS	价格未定

8月

未定	新鲜出炉! 日式面包王(AVG)	BANDAI	价格未定

2005年内

夏季	天外魔境II(RPG)	HUDSON	价格未定
未定	LUNAR(暂称)(ETC)	MARVELOUS INTERACTIVE	价格未定

发售日未定

	龙珠Z(暂称)(ACT)	BANDAI	价格未定
	SUPER PRINCESS PEACH(ACT)	任天堂	价格未定
	应援团(暂称)(ETC)	任天堂	价格未定
	LUCKY STAR(暂称)(AVG)	角川书店	价格未定

塞尔达传说系列回顾
爱与正义的传奇 上篇

自从1986年推出第一款《塞尔达传说》以来，
它始终给我们带来很大的期待和惊喜，
在一个童话的故事中有一名少年展开了冒险路程，
少年的心中充满着爱与正义，
这位少年的名字叫做林克。
直到目前为止，我们一直与林克在一起，
从今以后，我们将继续与林克共同冒险，
因林克所拥有的爱与正义将永远在我们的心中。

东瀛采风

究竟什么叫做真实？

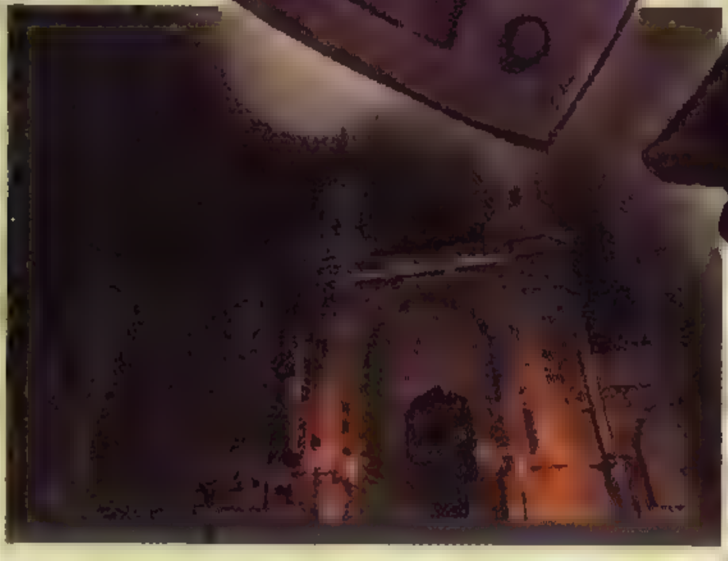
一张图片或一幅画面和实物一模一样，我们就把它称之为真实。但是在这里我们并不是说和实物一模一样的真实。"《塞尔达传说》系列"中所提到的真实是玩家对该系列感到非常亲切。从这个角度来说，《风之杖》与《不可思议的帽子》也能称为是真实的"《塞尔达传说》系列"作品。那么新作《塞尔达传说 黄昏的公主》到底是不是真实的作品呢？让我们满怀期待地去关注它吧。

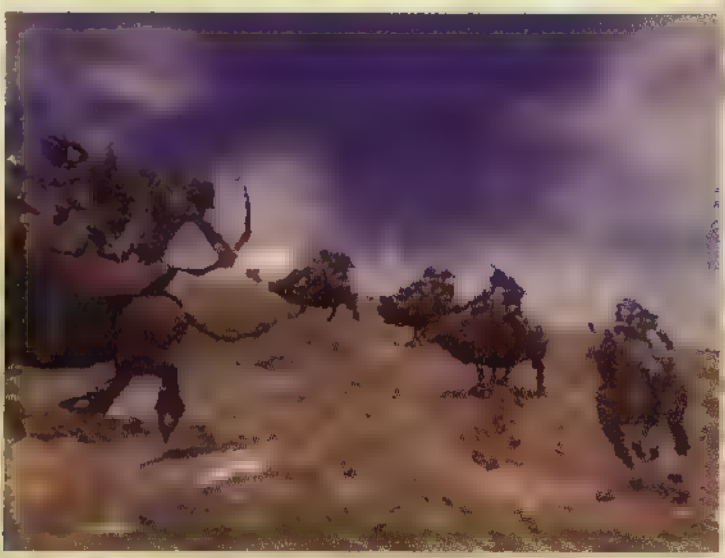
本作中的林克确实和《时之笛》中的林克看起来风格类似，但感觉比《时之笛》更加真实。

GC 塞尔达传说 黄昏的公主

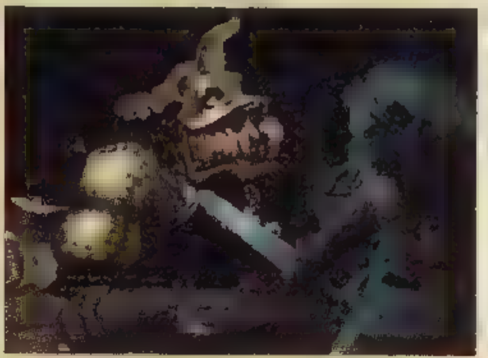
- 任天堂
- 发售日未定
- 价格未定
- A AVG.
- 游戏人数1人
- http://nintendo.co.jp/

他的眼里





虽然《时之笛》和《梅祖拉的假面》中都可以骑马，但是可以在马上进行战斗这还是第一次。据说这是宫本茂多年以来的梦想，而对很多玩家来说也同样是一种梦想。



敌人与场景都变得非常逼真。就像《风之杖》具有自身的特色一样，《塞尔达传说 黄昏的公主》也将拥有一个鲜明的特点。那么本作最终将会朝着什么样的进化方向迈进呢？

去年在美国举行的E3展上任天堂发表了《塞尔达传说》的最新作，而在今年的E3展中任天堂又提供了该游戏的试玩，看来《塞尔达传说　黄昏的公主》距离我们已经越来越近了。

与GC平台上推出的《塞尔达传说　风之杖》的卡通渲染相比风格完全不一样，在观众面前出现的林克是一幅很帅气很勇敢的表情。

充满着爱和正义

在《塞尔达传说 黄昏的公主》中登场的16岁的林克，正是从少年踏上了成人之路的成长阶段

虽然最初公布《风之杖》的影像到现在已经过了很长的时间，但笔者始终忘不了当年第一次看到那段影像时的冲击感。从《时之笛》到《梅祖拉的假面》，《塞尔达传说》走的都是“真实路线”。所以当时人人都预测，同时也期待任天堂以更真实更出色的画面来展现林克的风采。但令人出乎预料的是《风之杖》中的林克却有着大大的眼睛，短短的腿。所有期待新作《风之杖》的玩家都对任天堂的这种作风感到惊讶，甚至部分玩家还提出否定的意见。但《风之杖》就诞生在这样的背景之下，而游戏一经推出之后，玩家们亲自接触游戏后才明白，本作为什么会做成卡通化的了。

那么今后的《塞尔达》系列始终将会朝着卡通化的方向发展吗？答案当然是否定的，因为《风之杖》中描述的是少年林克的故事，要想展现出他活泼开朗的样子，采用卡通风格自然是最合适的。但如果从另外一个角度来刻画林克，也就是说描绘青年林克这个新形象的话，任天堂将会采用不同的手法去制作《塞尔达传说　黄昏的公主》。

宫本茂在去年的E3展上发表新《塞尔达传说》的时候进行了如下的发言。

“从开发《风之杖》时开始我们便一直想，如果是16岁林克的话，我们应该怎样去描绘他的形象呢？在制作完成《风之杖》之后我们尝试了几款林克的造型。而最后我们得到的答案就是比较类似于《时之笛》中登场的那种造型林克。

去年的5月11日，也就是2004年在美国洛杉矶举行的E3展前一天，任天堂在媒体发表会上公开了将近1分多钟的新《塞尔达传说》的影像。

估计由宫本茂率领的制作小组在开发《风之杖》的过程中，就完全没有打算采用青年林克的造型，不过在这段时期内他们依然在思考下一代《塞尔达传说》的构想。虽然《风之杖》中登场的是少年林克，但制作组始终没有忽略很多玩家依旧希望看到的青年林克。之所以在《塞尔达传说　黄昏的公主》中他们采用了青年林克的造型，或许正是制作组中也有不少人希望青年林克重现于游戏中吧。(青年这个单词给人的印象就是20岁以上的人，但这里所说的青年的意思指的却是“不是小孩子”。)

《塞尔达传说　黄昏的公主》中16岁的林克面对的命运到底是怎样的呢？虽然今年的E3展上也公布了许多游戏情报，但相信直到游戏发售为止谁也不知道故事的真相。虽然《风之杖》中12岁的林克与现今16岁的林克只有4岁的年龄差距，但对一个人来说，在这4年里不管是身体还是思想都会有很大的变化，所以其差距还是很大的。当然林克12岁的时候也存在着“爱上某个人”或“为正义而奋斗”这样的思想，但是从少年成长为青年的这段时期内，16岁的林克所拥有的情感当然会成熟许多。这一点从林克那具有锐气的眼光中我们很容易就能看出。

WILL THE HERO RISE AGAIN?

同时演奏奥卡利那笛和竖琴时的旋律

成为系列第一款3D作品的《时之笛》，直到如今依然受到很多FANS的好评。下面就让我们来回顾一下该作品中登场的主要角色与其中的部分经典剧情吧。

The Legend of ZELDA Love & Justice

第一次登场的青年林克与《时之笛》所具有的煽情度

事到如今，我们已无法掌握《时之笛》开发当初是先设定可自由来往的两个时代，还是先设定出两个不同年龄层的林克的。但不管怎么样，由于本作中第一次登场青年林克，因此从本作开始"《塞尔达》系列"给玩家留下的印象产生了很大的变化。

同时还大幅增加了故事的煽情度。当然之前的《众神的三角力量》与《梦见之岛》在剧情方面也给很多玩家留下了很深的印象，但《时之笛》带来的煽情度远远超过了前两款作品。该作品中青年林克将会面对与众多角色之间的爱情、憎恶、困惑、悲哀等各类感情，这些对少年林克来说是绝对无法理解的。只有青年林克才能够承受这样的感情，正是根据这段感情的描述，使《时之笛》的故事主题变得更加深奥。当然故事中把主人公设定为少年林克，但是由于前面提到的感情方面的问题，所以还是采用了引入青年林克的构想。

不知各位玩家还记不记得林克在7年后在科奇里（コキリ）森林中再会的米多（ミド）的情景呢？游戏中设定科奇里族是永远不能成长的，但7年后的林克已经不是当初的林克。当时感受到的悲伤使原本不会成长的林克身体开始发生了变化。这就是《时之笛》的煽情性。

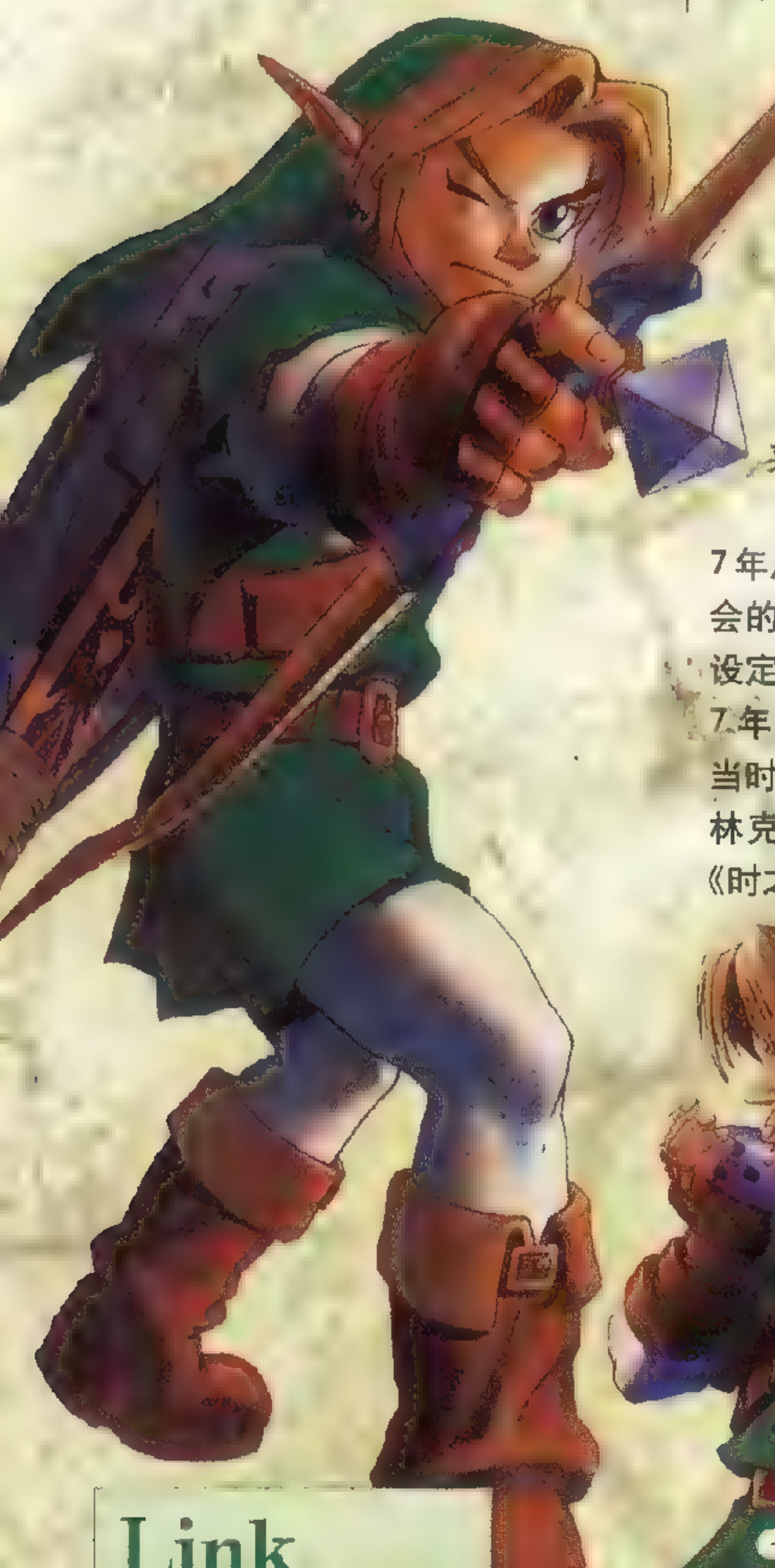
Ganondorf

伽侬德尔夫

格尔德（ゲルド）族中很少出生男孩子，而伽侬德尔夫就在格尔德族中出生的。双胞胎魔女把伽侬德尔夫从小养大，而谁也不知道他用什么样的方式得知了三角力量，从而接近海拉尔（ハイラル）王。

Sheik

自称西卡（シーカー）族后裔的神秘少年。经常出现在林克面前，并利用竖琴的旋律来指引林克的去路，但他的身份与目的始终都没有表明。他胸前的图纹表示西卡族的泪水。



I've been waiting for you, Hero of Time...

Link

从妖精娜比（ナビィ）前来村庄的那个早晨开始，这位科奇里族少年的命运就发生了很大的变化。利用海拉尔王族的传家秘宝"时之笛"开启圣地"时之神殿"大门的林克，拔出神剑前往7年后的世界。在那里林克所看到的是已成长为青年的自己。

同时伴随着奥卡利那笛和竖琴的旋律。每当林克利用奥卡利那笛吹奏特殊旋律的时候，他就会被传送到其他的地方。当他从希克处学会所有旋律的时候，一切谜题将全部解开……

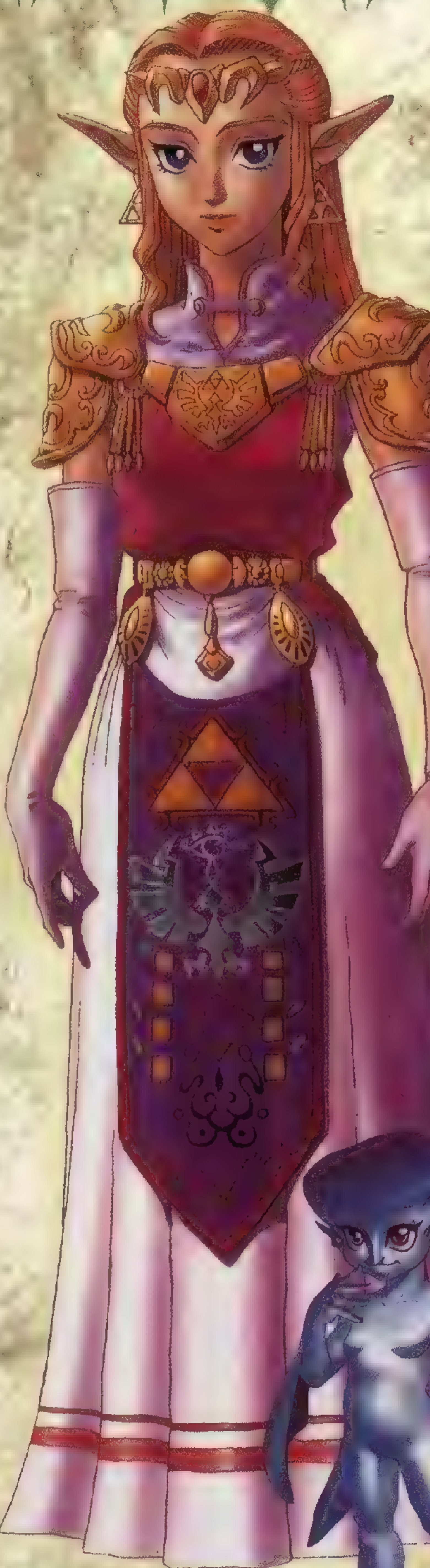
N64 塞尔达传说 时之笛
- 任天堂
- 1998年11月21日发售
- 6800日元
- 3D ARPG
- 游戏人数1人
- http://nintendo.co.jp/n01/n64/software/zelda/index.html

与萨利亚和塞尔达公主永远不会发展出恋爱的关系

直到目前为止林克还没有爱上过任何女人。至少在游戏中并没有存在很明显地与林克保持恋爱关系的女性角色。虽然称不上恋爱关系，但《时之笛》中却存在着与林克的关系非常不错的女性角色。其中令人印象最为深刻的是林克的青梅竹马——萨利亚（サリア）。在吊桥上两个人分别的场景中，玩家能充分感受到她对林克拥有一种难以用语言描述的爱的情感。但两个人的命运却很悲惨，当相互已经知道再也回不到当初在科奇里的森林中一同游戏的那段幸福时光后，两个人之间的恋爱关系就再也没有发展起来。

塞尔达公主和林克之间的距离，可以说是比林克与萨利亚之间的关系更为接近。陷入危机之中的一国公主与因正义感而要拯救国家的一名勇者之间会不会产生爱情故事呢？按照一般的游戏剧情设计来推断，这种恋爱关系的发展是肯定的，但最后两个人之间还是没有发生任何爱情故事。

萨利亚和塞尔达公主两个人都曾经给过林克"时之笛"，难道时之笛就是妨碍林克与其他女人之间恋爱关系的诅咒之物吗？对于这种猜想的正确性我们还不得而知。



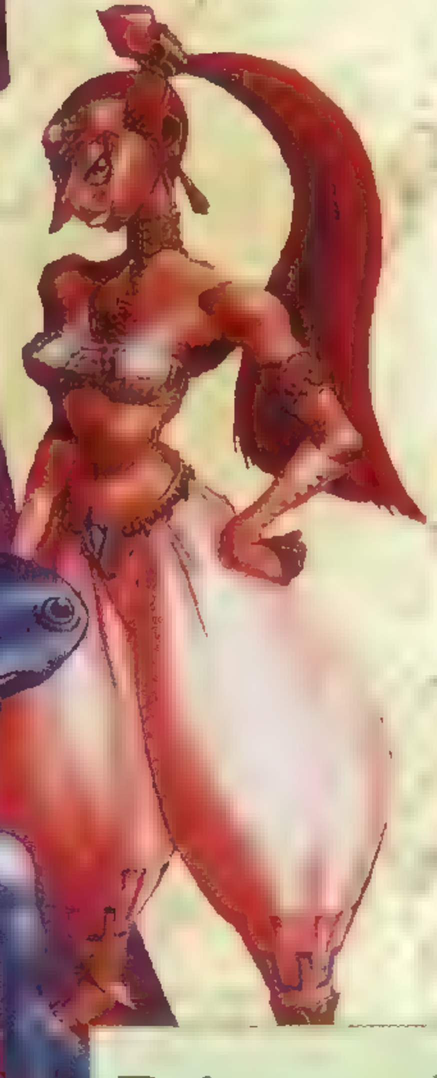
Princess Zelda

塞尔达公主

该系列中最具女主角气质的角色。但在任何作品中都没有与林克有过恋爱方面的剧情发展。假如海拉尔处于和平时代的话可能性反而会更小，正因为海拉尔处于危机，所以两个人才有机会相遇。

Saria

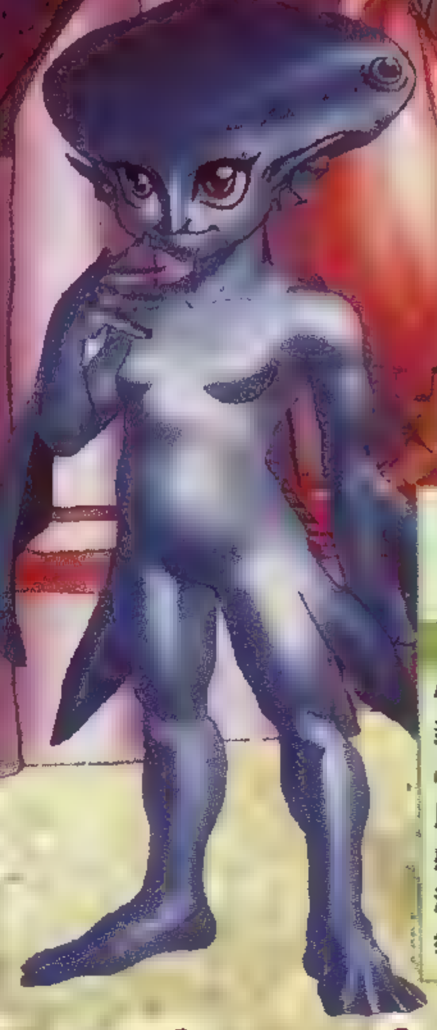
身为科奇里族的她是永远不会成长的，所以总是以少女的相貌在游戏中登场。当时来到林克家，传授给林克奥卡丽娜笛之旋律的时候，这名少女的心情究竟如何呢？虽然她没有说出来，但她有没有对林克抱有一种爱的感情呢？相信答案只有她自己才知道。



Nabooru

娜泊鲁

与其他登场的女性角色相比，娜泊鲁是稍微年长一点的格尔德族人。所以对幼小的林克没有什么特别的感觉，只是拿他看作是一个穿着绿色衣服的小孩儿。但是面对7年后的青年林克的时，究竟对他抱着什么样的感情呢？



Princess Ruto

鲁特公主

小时候无论如何都想跟林克结婚，但当时的这些举动都只不过是小孩子的心理。后来作为贤者而长大成人的她用什么样的方式来抑制自己对林克的感情呢？由于小时候的印象令人比较深刻，所以长大之后她性格的变化也给玩家留下很深的印象。

Malon

她也在系列作中以大、小两个版本登场过。虽然她很早就失去了母亲，但性格却非常开朗。林克会偶尔路过她家的牧场，对他来说玛伦也许只不过是个可爱的小妹妹，那么玛伦对林克有什么样的感情呢？

Please don't forget this song...

与其他的同伴不一样
希克给人感觉是那种特殊的同伴

林克通常给人的印象就是始终在一个人奋战。但实际上《时之笛》中的娜比和艾珀娜（エポナ），《梅祖拉的假面》中的恰特（チャット），《风之杖》中的美德利（メドリ）和马克雷（マコレ），《不可思议的帽子》中的艾杰罗（エゼロ）等角色，其实就是存在于他身边的同伴。但是不管怎么样，林克给人的印象就是故事从头到尾都进行着非常孤独的冒险。难道这是因为故事中有很多林克与同伴分离的剧情吗？还是因为林克的家族从来没有在游戏中登场过呢？或者是游戏中从来没有提过林克的恋爱故事？谁也说不准这到底是因为什么原因。

即使是这样，林克的那种孤独感也并不是绝望性的，因为在冒险过程中除了前面提到的同伴以外，还有很多人都会去主动帮助林克。比如《时之笛》中给林克牛奶瓶的塔伦（タロン），给林克传授魔法力的大妖精等等。而其中给人印象最深刻的还是向林克传授笛子旋律的希克。

7年后的海拉尔，经常出现在林克面前的希克。当初我们只知道他并不是林克的敌人，但除此以外对他的身份与目的我们并不了解，所以无法完全去信任他。他每次都是到了关键时刻就出现在林克的面前，开始演奏竖琴。而每当听到竖琴的美妙旋律时，在心中对希克的认同感也会逐渐扩大。

虽然没有跟他一起行动，但希克的灵魂始终与林克在一起，有一种特殊的因缘将两个人联系在一起。正因为有这样的角色，所以我们在冒险过程中才不会感到孤独。不知在新作中会不会出现这样的角色呢？

攻略特工队 文：电玩太郎

FORZA MOTORSPORT

XBOX DVD-ROM	Microsoft	2005年4月27日发售	RAC
	游戏人数1至2人玩	硬盘记录	7140日元

© 2005 Microsoft Corporation. All Rights Reserved. Xbox, Xbox Live, the Live Logo, and the Xbox logos are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corp.

操作简介	
左摇杆	方向操控
十字键	方向操控／选项时控制音乐音量及选择音乐专辑
右摇杆	比赛中往左、右、后方看／车库时移动车身／卷动说明文字
L键	刹车／倒档
R键	加速
A键	决定／手动刹车
B键	回上一步／手动模式时升档
X键	自动模式时倒档／手动模式时降档
Y键	看车后情况
黑键	切换镜头视点
白键	切换显示器(HJD)的损坏指示器及轮胎温度指示器
START键	暂停

一)开启你的档案

游戏于最初开始时，会要求玩家设定一个档案，选择"新设定档"后就会要求输入你的名字，然后便正式进入《极限竞速》的世界。此外玩家即使已开了一个存档，仍然能于同一部主机内再设其他的新存档案，不过要注意是无法选择另一个存档所获得的车辆，而且还要重头再挑战各项赛事，但是却能观看另一存档内所训练的车手。而每次再开始游戏都能察看该档案目前的游戏进度，包括设定的地区、目前等级、所持金额、过关挑战赛完成度、职业赛完成度以及上次储存时间。而进入游戏时若是未连接宽频网络线，电脑会问是否重设，若是不想便要按B键，按A键是会回到网络菜单画面。

二)游戏共通重点与特色

A)级数与驱动方式

不同车辆本身有能力之分，因此游戏中会区分为6个基本等级，以D→C→B→A→S的次序来区别其强弱。另外还有特殊用途竞赛车等级R。各等级又会再细分出副等级，D至S级都会细分1至4个副等级，4为最低，1为最高。至于等级R有3种特殊的副等级，那代表其马力及不同型号，R-GT是大约300马力的入门级跑车或轿跑车，R-GTS是大约500马力的中级跑车或轿跑车，R-P1是大约600马力的轻量级概念跑车。

而值得注意的是各车型的等级其实并未固定，因为随着玩家为爱车添置升级零件，该车也会跟着升级，因此D级的车也有可能升上S级。当然性能上可能还是比不上原本已属S级的车。

前轮驱动(FF)

四轮驱动(AWD)

前置引擎后轮驱动(FR)

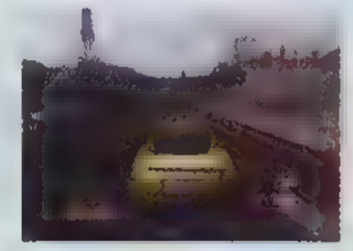
中置引擎(MR)

后置引擎后轮驱动车(RR)

除了等级外，相信很多人都知道各种车还分为不同的驱动方式，于本游戏中主要分为前轮驱动(FF)、四轮驱动(AWD)、前置引擎后轮驱动(FR)和中置引擎(MR)，至于后置引擎后轮驱动车（RR）因为只有PORSCHE(保时捷)拥有，因此不在此限。对于一些对车辆不熟悉的人士，可能会分不清到底手上的车属于什么驱动方式，那就要靠选车时画面左上的车轴符号处辨别了。

B)建议路线

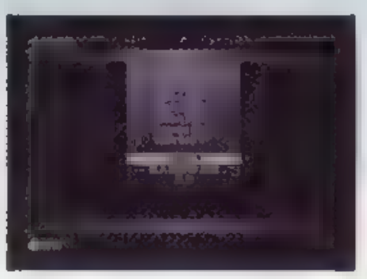
本作品在每次开始前都会有一些基本设定选项，包括是否有建议路线、开启各种辅助驾驶系统及标自动还是手动换档。当中建议路线是一个相当实用的设计，尤其是对于驾驶不太有自信的玩家来说更是极为重要的。如有的话，行车时路面上会有绿色的虚线，那就是电脑建议的最佳行车线，而更重要的是它同时显示出了刹车点，虚线会分绿、黄、红、白四个阶段，绿色代表可以加速、黄色代表稍微超速、红色代表必须减速、白色是车已驶离跑道。



此外虚线的颜色变化并没有固定之说，而是根据当时的车速而决定的。由于不同的车的最高时速都不一样，加上根据驾驶方式也会令驶入同一弯位时速度有差别，故此这种设计有助于玩家掌握刹车时间，甚至可以知道当时是否减速过多或过少。

C)模拟排位赛

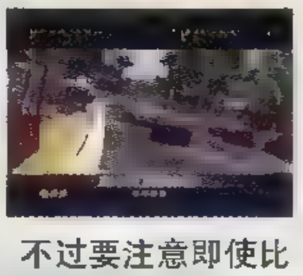
无论是玩任何一个赛事，都会有8辆车共同出赛，而在开赛前载入资料的途中，应留意到有"模拟排位赛"，那就是由电脑根据各参赛车的参数进行排位，然后决出先后次序，换言之这也是玩家所选的车的强弱指标。若是玩家的车排在首名，代表本身性能比别人强，对于胜出赛事会更有帮助，相反因为对手车的性能都是较为接近，要从后面追赶则是相当困难的。所以如模拟排位不理想，不妨退出游戏再选择别的车以提高争胜的机会。



D)音乐专辑

这是XBOX许多赛车游戏独有的享受，于游戏选项中有专辑项目，玩家能够选择比赛时所播放的音乐，例如玩家从音乐CD下载入XBOX硬盘内的音乐专辑。此外还能设定音乐播放的方式及功能表音乐，玩起来相信会更加起劲。而在游戏进行中按暂停也能随意选择音乐专辑。

E)重播剧场

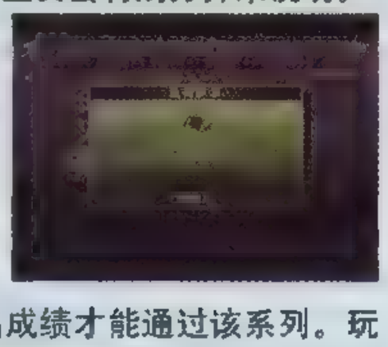


在每次比赛后，电脑都会问是否看即时重播或是储存重播，选择后者的话，往后能随时在选项中选择，不过要注意即使比赛时玩家已经为车身经过粉饰，但在重播中玩家的车也会变成基本颜色。

三)游戏模式介绍

正式进入游戏中，会发现里面有许多项目，以下会逐一为大家说明内容及特色，其中主要模式职业赛会特别分开来说明。

A)过关挑战赛



此模式共分12个系列，每个系列由两至三条赛道构成，必须完成在一个系列里的各赛道，最少取得第三名成绩才能通过该系列。玩家可以自由选择于职业赛中自己驾驶的爱车，又或是电脑提供给玩家的各级基本车型。而每完成一个系列会根据金、银、铜成绩获得购买新的车辆的资格，即是若能全部取得第一名，就可一口气新增三辆车，但要注意这些车只是解锁了，而不是已属于玩家，因此还是要努力存钱购买，不过也已能于此模式、多人游戏及自由赛车模式中选用。

至于过关挑战赛的心得，由于比赛中并没有选车限制，再加上对手会根据玩家选择的级别而派出相应的对手，因此并不是选S级或R级就一定好，若是技术不佳的话，过高的速度反而难以发挥水准。所以笔者会建议大家选择一些中等级别的车，例如等级C或B的车，大家再从中选择马力及加速较佳的车型，例如等级D的HONDA ACCORD COUPE EX、等级C的SUBARU IMPREZA WRX STI、等级B的BENTLEY CONTINENTAL GT。当然，最终胜负还是要看玩家的驾驶技术。

C)多人游戏

这是对战专用模式，玩家可以选择利用XBOX LIVE进行最多8人的网上对战，又或是系统连线，又或是下线分割画面双人对战。在此玩家会受到开设房间者所设的条件限制，而为了避免对战时彼此的级别相差太远，比赛车辆也会限制同级方能出赛，例如开设房间的人设定为D级车，而你手上没有此级的车便无法参战。若是加入时其他人已在比赛中，则玩家必须等待比赛结束才能参与，这时画面会显示进行中的比赛赛道图，与参赛车的名次变化，也可在此改变出赛的车型。

D)计时赛

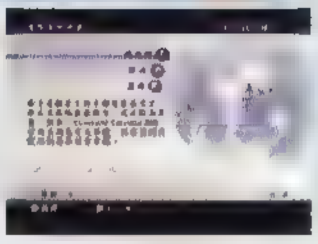
这是挑战玩家的最佳圈速的，在此模式内并不会有对手，但同时也会限定玩家使用某款车比赛，因此相当考玩家的随机应变能力。

E)自由赛车模式

玩家可自由选择已开放的所有车型，又或是自己于职业赛中已强化的车比赛。而且能任意选择3种不同的比赛方式及挑选任何赛道。比赛方式除了有职业赛可玩到的单程赛和热门跑道外，还有一个角锥挑战赛。

四)职业赛

A)选择家乡地区



这可说是游戏中的最重要的模式，玩家扮演一名赛车手，从最初只有一点点钱购买第一辆车开始，随着逐步赢取赛事获得经验值及金钱，借此获得不同的奖赏车、增加可参与的赛事及强化爱车。首先游戏会要求玩家的

NORTH AMERICA(北美洲)						
车型	马力 (hp)	扭力 (ft-lbs)	全车重量 (lbs)	车头占重量	产地	价格(CR)
CHRYSLER PT CRUISER GT TURBO	215	245	3304	59%	美国	20000
FORD FOCUS SVT	170	145	2756	61%	美国	20000
LEXUS IS300	215	218	3255	54%	美国	20000
ACURA RSX TYPE-S	200	142	2808	61%	美国	20000
*ACURA 3.2 CL TYPE S	260	232	3446	62%	美国	20000
EAGLE TALON TSI TURBO	210	214	3157	54%	美国	20000
EUROPE(欧洲)						
车型	马力 (hp)	扭力 (ft-lbs)	全车重量 (lbs)	车头占重量	产地	价格(CR)
MINI COOPER-S	163	155	2730	59%	德国	20000
VOLKSWAGEN CORRADO SLC	190	181	2808	61%	德国	20000
SAAB 9-3 VIGGEN	230	258	3130	58%	瑞典	20000
*AUDI TT COUPE 3.2 QUATTRO	250	236	3351	59%	德国	21000
VOLKSWAGEN GOLF R32	241	236	3422	62%	德国	21000
PEUGEOT 206 GTI 180	180	152	2390	64%	法国	21000
ASIA(亚洲)						
车型	马力 (hp)	扭力 (ft-lbs)	全车重量 (lbs)	车头占重量	产地	价格(CR)
HYUNDAI TIBURON GT	170	181	3015	62%	韩国	20000
MAZDA 3 SPORT	160	150	2696	60%	日本	20000
HONDA CIVIC TYPE-R(J)	200	145	2654	61%	日本	21000
TOYOTA ALTEZZA RS200	210	159	2954	53%	日本	21000
*NISSAN SILVIA	220	201	2859	55%	日本	21000
MITSUBISHI FTO GP VERSION R	200	147	2668	63%	日本	23000

选择设定自己所属的家乡地区，分为北美、欧洲和亚洲，不同的地区都会有各自的6款基本等级D车型可供选择，玩家便要利用手上的23000CR选购一款作为基本车。

选择地区的最大分别是往后选购车辆的稀有度和价格，例如在亚洲购买当地的车都会较便宜，相反要买欧美车型就会因为较稀有而变得昂贵。但大家无需担心选择地区会影响自己集齐所有车的机会。以下是各区域开始时的基本可购汽车清单，附有“*”记号为笔者推荐的。

B)职业赛选项说明

决定好地区后便会进入里面的游戏选项，共分为5个项目，由比赛以至整理个人资料一应俱全。

1)开始比赛

这就是进行实际的比赛，由于本游戏中玩家可累积经验值来提升自己的级别（就像RPG一样），因此随着等级的提升，会逐步开放新的赛事，以及获得某些零件商提供的价格优惠。开始时玩家只能选无需等级要求的“单程赛”和“初级赛”。另外若是处于连线状态，则可选“线上职业赛”，与其他玩家一较高下。

每项比赛都会细分出不同的参赛条件，包括车辆驱动方式、特定车型与特定出产地。有颜色的代表玩家能够参加的赛事，灰色自然是不可参加的。同样地即使一些开始时已能进入的赛事，里面也会再细分达到某等级才可参加的比赛。同时每项比赛能够全取第一名，则会获得新车，与过关挑战赛不同的是取得的车型会直接加进玩家车库中，换言之赢得越多可用的车就越多（但只能拿一次）。还有就是每当玩家升至五、十这些级别时，都会额外获得一辆新车，因此努力升级是很重要的。

进入比赛后，正如前面所提到的，在载入资料时会同时进行排位赛，之后可选择由玩家亲自出战，又或是由玩家训练出的虚拟车手参战。在比赛中若是出现碰撞，车身固然会受损，同时也会影响行车表现，若是严重的话会有车辆无法笔直行驶，又或是越来越慢的问题。此外碰撞也会影响玩家赛后的评价，令经验值及所获得的奖金减少，所以想有好成绩就不要靠旁门左道了。

此外，比赛完结时也可即时重温比赛过程，甚至把它存下来，而在重播中按L或R可选择显示行车的各种数据表现，从而检讨驾驶技术。

2)车库

在这里可以察看玩家已拥有的车辆，里面又分开多个选项，例如调校车辆设定、购买升级零件、选择车身颜色、以贴纸粉饰车身，以及购买此主机其他档案内的车。

a)我的车辆

这里可以察看玩家手上所拥有的车辆，按A键会有选项，可选驾驶、出售、车辆详细资料、该车比赛纪录以及与其他车性能进行比较。按X键则是看所有车的清单。按Y键则是看车的性能和资料。

b)调校车辆设定

这是将手上的车再进行一些数据上的调校，包括轮胎的气压、齿轮比、轮胎定位、防倾杆、弹簧软硬及高度、压缩阻尼、空力设定等等。另外还可以进行性能测试，看看经调整后的车加速、刹车及侧向重力加速度以数值化来显示。

c)购买升级套件

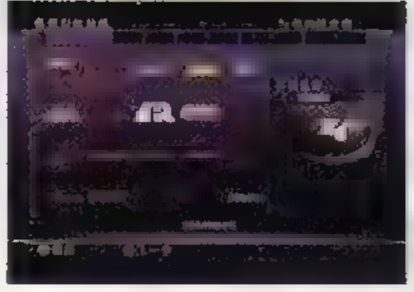
当玩家赢了比赛赚了钱，就可以在此购买强化零件，主要分为3款，包括引擎与马力、外观与直力设定，以及底盘与传动系统。而装配不同的零件都会即时有图表及数值显示，令玩家知道是否买对东西。初期由于金钱有限，最好先添置购买悬吊系统及变速系统的零件改善操控。

d)自订涂装

虽然买车时会有颜色选择，但毕竟种类有限，因此大家可以来到此处选择理想的颜色，共有80种不同的颜色供挑选。同时也可分别为引擎盖、倒后镜和定风翼选不同颜色，而且完全免费。

e)套用彩绘贴纸

要令自己的爱车更有特色，就必须到此处来，这里有许多种不同的贴纸供放在车身上，令它变成一辆独特而具有个性的车型，而且费用全免。车身共分为左右两侧、上方、前后保险杆和车翼六个部分，每个部分都能放上多达100层的贴纸，即是整架车能有600层的贴纸。至于制作贴图方法于稍后说明。



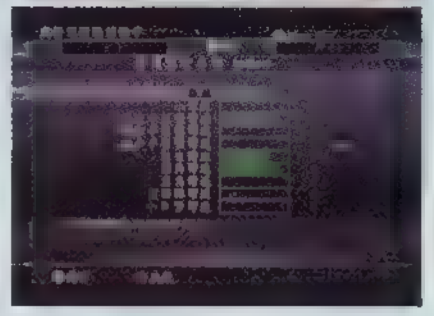
f)设定档车辆交易

当主机内有不止一个玩家的存档时，选择此项目便可以直接从这里将另一个档案内的车型购买过来，例如一边选择欧洲地区，另一边选择亚洲地区，便可借此认购到初期买不到的车型。。

3)购买车辆

来这里当然是添置新车，入内会有多种选择方式，最左边是搜寻模式，进入后由玩家设定想购买的车辆价位、马力、等级等资料，就会筛选出能购买的款式。另外也可根据不同国家出产的车，再从中挑选心目中的品牌，相当简单。

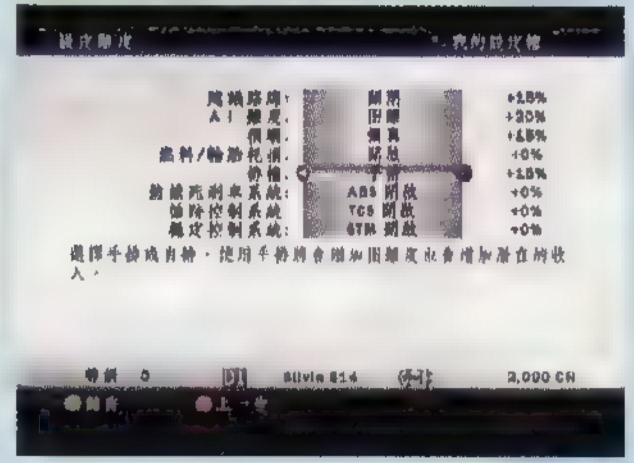
4)训练虚拟驾驶



在职业赛中能自己驾车出战当然是好事，但是如果能由电脑代劳也是不错的选择。但凡事都没有不劳而获的，在此处玩家便可以训练一个虚拟驾驶员，首先玩家要进行5项虚拟驾驶课程。由玩家亲身驾驶指定的车辆行驶，在每经过一个弯道后都会给予评分，这些数据会全部转化成那名驾驶员的实力，换言之玩家技术差的话，也别指望能训练出好的车手了。由于每个课程都不是走一圈了事，因此同时要求玩家有良好的稳定性。当玩家完成全部5个课程，才能派车手出战，甚至可和玩家自己进行比赛。

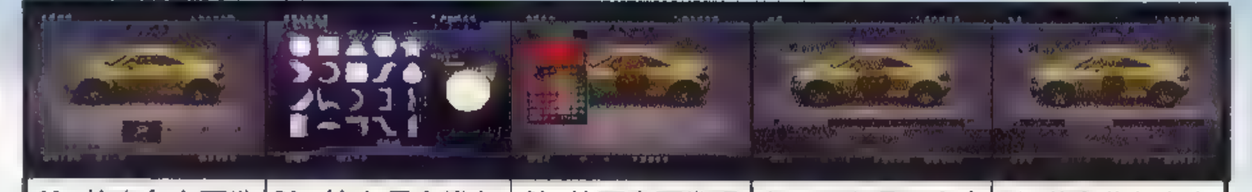
5)设定难度

一般来说赛车游戏好像都没有难易度选择，但本作品就打破这种规定。在此处玩家能作各种设定，借此来提升游戏的难易度，而这些设定会影响玩家比赛时获得的潜在收入，自然难度是否提高全看你对自己技术的信心。



五)自制贴图全攻略

制作时会有独自的操作方式，本身画面下方会有按钮用途说明，在此以图解方式为大家说明制作GW标记的步骤作示范。



1) 按方向上下选择想放上贴纸的部分，方向左右则是选择图层，按A便决定第一个图层	2) 按A后会进入图案及商标选择，按A来选择	3) 接下来要选择颜色，以十字键挑选，按A决定	4) 决定后下方会有指令栏，按LR选指令，按A来决定	5) 首先移向大小来将图案进行放缩，如图先把图案缩小

6) 移动是改变图层位置，然后倾斜令图案变形	7) 若是按Y键可以复制此图层，然后配合其他指令来改变	8) 制成O字后要为它开缺口，便可将四方形图案放缩成长条形	9) 发现颜色有误，先按B退出去，按A选择有问题图层，选颜色指令进行修改成车身颜色	10) 接着是G字的一撇，先放上等边三角图案

11) 以大小来将它变成锐角三角形	12) 选择旋转令它转到适合的角度	13) 再移动到心目中的位置，便完成G字	14) 接下来制作W字，却发觉图案出错，先退回选择图层项目	15) 按Y键唤出图层选项(内有复制、剪切等选项)，可删除出错的图层

16) 这样便完成GW的标记了	17) 若是想另一边出现相同的图案，则要先按上下移动到另一边按Y键唤出图层选项，选从左/右侧复制	18) 完全把右边图案复制过来，但要注意像文字这些有意思的图案复制也没用	19) 最后按B键退出，电脑就会问是否保存这个设定	20) 以自己独有的车比赛特别起劲!

太郎自制贴图举例

电玩太郎号(左侧)	电玩太郎号(右侧)	GAME WEEKLY号

(六)赢取车列表

单程赛

赛事名称	参赛级数	赛事场数	参赛资格	全第一名奖赏车辆
前轮驱动车辆赛	0	2	FF车型	TOYOTA BORDER MR2 TURBO T-BAR
四轮驱动车辆赛	0	2	4WD车型	TOYOTA APR PERFORMANCE CELICA GTS
前置引擎后轮驱动车辆赛	0	2	FR车型	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VIII FQ-330
中置引擎车辆赛	5	2	MR车型	TOYOTA VIS RACING MR2 TURBO T-BAR
改装车对抗赛	5	2	MITSUBISHI ECLIPSE 或HONDA INTEGRA	HONDA VIS RACING INTEGRE TYPE-R
越野车对抗赛	5	2	SUBARU IMPREZA 或MITSUBISHI	LANCER SUBARU IMPREZA WRX STI SPEC-C(J)
美制大跑车挑战赛	10	2	CHEVROLET CORVETTE 型号车型	CHEVROLET CORVETTE STINGRAY 427
超级跑车对抗赛	15	2	MAZDA RX-7或 TOYOTA SUPRA	MAZDA AB FLJG RX-7
911俱乐部赛	20	2	PORSHE 911车型	PORSCHE 911 GT2
SKYLINE 俱乐部赛事	25	2	NISSAN SKYLINE GT-R车型	NISSAN SKYLINE GT-R V SPEC II NUR

初级赛

赛事名称	参赛级数	赛事场数	参赛资格	全第一名奖赏车辆
欧洲公开赛	0	3	欧洲车型	TOYOTA AE86 SPRINTER TRUENO
亚洲公开赛	0	3	亚洲车型	ACURA INTEGRA TYPE-R
北美洲公开赛	0	3	北美车型	LANCIA DELTA INTEGRATE EVO
前轮驱动车辆赛	0	3	FF车型	SUBARU IMPREZA 2.5RS COUPE
四轮驱动车辆赛	0	3	4WD车型	NISSAN 240 SX SE
前置引擎后轮驱动车辆赛	0	3	FR车型	TOYOTA CELICA 1800 VVT-I
改装车对抗赛	5	3	MITSUBISHI ECLIPSE或 HONDA INTEGRA	HONDA AEROGEAR INTEGRE TYPE-R
初等马力公开赛	5	3	200hp马力以下车型	HONDA WINGS WEST CIVIC TYPE-R
掀背车挑战赛	5	3	掀背车型	RENAULT SPORT CLIO V6 RS
中置引擎车辆赛	5	3	MR车型	LANCIA STRATOS HF STRADALE
敞篷车挑战赛	5	3	ROADSTER敞篷车型	PORSCHE 550 A SPYDER
转子引擎挑战赛	10	4	转子引擎车型	MAZDA RX-8 MAZDASPEED
Z车辆挑战赛	10	4	NISSAN Z系车辆	NISSAN 240ZX
越野车对抗赛	10	4	SUBARU IMPREZA或 MITSUBISHI LANCER	SUBARU IMPREZA 22B STI
美制大跑车挑战赛	10	4	美国车，1975年前	FORD MUSTANG BOSS 429
超级跑车对抗赛	15	4	MAZDA RX-7或 TOYOTA SUPRA	MAZDA INGS RX-7
MUSTANG俱乐部赛事	15	4	FORD MUSTANG型号车型	FORD SALEEN MUSTANG S281
重量级车辆挑战赛	15	4	重量3850lbs以上车辆	ASTON MARTIN V12 VANQUISH
CORVETTE 俱乐部赛车	20	5	CHEVROLET CORVETTE型号车型	CHEVROLET LINGENFELTRT 427 CORVETTE
美国车型对抗赛	25	5	CHEVROLET CORETTE或DODGE	VIPER DODGE HENNESSEY VIPER 800TT

高级赛

赛事名称	参赛级数	赛事场数	参赛资格	全第一名奖赏车辆
等级D锦标赛	10	4	等级D车辆	TOYOTA 2000GT
等级C锦标赛	10	4	等级C车辆	MITSUBISHI LANCER EVOLUTION VI TME
初等马力公开赛	10	4	300hp马力以下车辆	MAZDA RX-7 SPIRIT R
MIATA跑车杯	15	4	MAZDA MX-5	MAZDA MX-5 MAZDASPEED
经典跑车赛	15	4	1975年前出产的车辆	FERRARI 250 GTO
等级B锦标赛	15	5	等级B车辆	PORSCHE 911 CARRERA RS
羽量级挑战赛	20	5	重量2055lbs以下车辆	LOTUS EXIGE
等级A锦标赛	20	5	等级A车辆	FERRARI F355 CHALLENGE
中等马力公开赛	20	5	400hp马力以下车辆	MITSUBISHI SPARCO LANCER EVOLUTION VIII
LOTUS EXIGE杯	25	5	LOTUS EXIGE	LOTUS ESPRIT V8
FERRARI 360 MODENA跑车杯	25	5	FERRARI	FERRARI 360 CHALLENGE STRADALE
SHELBY COBRA杯	25	5	SHELBY COBRA	SHELBY SERIES 1
TVR TUSCAN跑车杯	30	6	TVR TUSCAN S	TVR TUSCAN R
中高马力公开赛	30	6	500hp马力以下车辆	PAGANI ZONDA C12
等级S锦标赛	30	6	等级S车辆	FERRARI F40
高等马力公开赛	35	6	600hp马力以下的车辆	DODGE #23 VIPER COMPETITION COUPE
FERRARI超级跑车赛	35	6	FERRARI超级跑车	FERRARI F50
等级R-GT锦标赛	40	7	等级R-GT车辆	FORD #10 TIGER RACING MUSTANG
等级R-GTS锦标赛	45	7	等级R-GTS车辆	MERCEDES #3 CLK-DTM
等级R-P1锦标赛	50	8	等级R-P1车辆	AUDI #4 JOHANSSON R8

锦标赛

赛事名称	参赛级数	赛事场数	参赛资格	全第一名奖赏车辆
等级D锦标赛	20	6	等级D车辆	FORD SHELY MUSTANG GT-500KR
等级C锦标赛	20	6	等级C车辆	FERRARI DINO 246GT
经典跑车赛	20	6	1975年前出产的车辆	SHELY COBRA 427SC
羽量级挑战赛	25	6	重量2055lbs以下车辆	FORD GT40
等级B锦标赛	25	6	等级B车辆	PORSCHE #23 IMSA 911 GT3 RS
NSX杯	25	6	HONDA或极品NSX系列	ACURA #42 REALTIME RACING NSX
等级A锦标赛	30	7	等级A车辆	PAGANI #17 IMSA ZONDA GR
美国车型对抗赛	30	7	CHEVROLET CORETTE或 DODGE VIPER	CHEVROLET #3 IMSA CORVETTE C5
等级S锦标赛	35	7	等级S车辆	FERRARI #88 IMSA 550 MARANELLO
北美R-GT公开赛	35	7	北美等级S车辆	CHEVROLET #73 CORVETTE Z06
等级R-GT锦标赛	40	8	等级R-GT车辆	DODGE #22 VIPER COMPETITION COUPE
亚洲R-GTS公开赛	40	8	亚洲等级R-GTS车辆	NISSAN #32 R390 GT1
等级R-GTS锦标赛	45	9	等级R-GTS车辆	TOYOTA #27 GT-ONE TS020
欧洲R-P1公开赛	45	9	欧洲等级R-P1车辆	AUDI #1 INFINEON R8
经典R-P1锦标赛	50	10	等级R-P1车辆	FERRARI #12 RISI COMPETIZIONE F333SP

耐久赛

赛事名称	参赛级数	赛事场数	参赛资格	全第一名奖赏车辆
等级D锦标赛	30	1	等级D车辆	VOLVE #24 AT-SPEED S60 R
等级C锦标赛	30	1	等级C车辆	AUDI #8 24TH NURBURGING TT-R
等级B锦标赛	30	1	等级B车辆	MERCEDES #11 D2 CLK-GTR
等级A锦标赛	35	1	等级A车辆	DODGE #1 TEAM ZAKSPEED VIPER ACR
经典跑车赛	35	1	1975年前出产的车辆	FERRARI 330 P4
PORSCHE 911 GT2杯	35	1	1975年前出产的车辆	PORSCHE #26 911 GT1 LE MANS
等级S锦标赛	40	1	等级S车辆	SALEEN #2 IMSA S7R
等级R-GT锦标赛	40	1	等级R-GT车辆	PORSCHE #22 3R-RACING 911 GT3 CUP
等级R-GTS锦标赛	45	1	等级R-GTS车辆	NISSAN #23 XANAVI NISMO GT-R
等级R-P1锦标赛	50	1	等级R-P1车辆	PORSCHE #17 PORSCHE 962C

挑战赛开启车辆条件

胜出系列1比赛(第1至3赛道)	
全铜	TOYOTA AE86 SPRINTER TRUENO GT APEX
全银	HONDA NSX-R(J)
全金	NISSAN #3 HASEMISPORT ENDLESS 2
胜出系列2比赛(第4至6赛道)	
全铜	VOLKSWAGEN CORRADO SLC
全银	FORD MUSTANG COBRA R
全金	BMW MOTORSPORT #42 M3-GTR
胜出系列3比赛(第7至8赛道)	
全铜	LANCIA DELTA INTEGRALE EVO
全银	FERRARI 355 GTS
全金	DODGE #23 VIPER COMPETITION COUPE
胜出系列4比赛(第9至11赛道)	
全铜	MITSUBISHI FTO GP VERSION R
全银	FERRARI 512TR
全金	CHEVROLET #3 IMSA CORVETTE C5-R
胜出系列5比赛(第12至13赛道)	
全铜	TOYOTA MR2 TURBO T-BAR
全银	FERRARI GTO
全金	SALEEN #2 IMSA S7R

升级奖赏车

亚洲区 等级	奖赏车	北美区 等级	奖赏车	欧洲区 等级	奖赏车
5	PONTIAC GTO	5	TOM'S Z382 SOARER	5	ACRUA NSX
10	FORD MUSTANG GT	10	MUGEN INTERGRA TYPE-R	10	MUGEN S2000
15	ASTON MARTIN DB9 COUPE	15	BENTLEY CONTINENTAL GT	15	DODGE CHALLENGE R/T HEMI
20	FERRARI 612 SCAGLIETTI	20	MERCEDES CL65 AMG	20	NORTH AMERICAN CAR
25	PORSCHE 911 GT3	25	PORSCHE 911 GT3	25	TOMMY KAIRA SKYLINE GT-R R34
30	DODGE VIPER SRT10	30	TOMMY KAIRA MINE'S SKYLINE GT-R R34	30	FORD GT
35	KOENIGSEGG CC8S	35	KOENIGSEGG CC8S	35	AB FLUG S900 SUPRA TURBO
40	NORTH AMERICAN CAR	40	#77 CUSCO SUBARU ADAVN IMPREZA	40	#1 AUDI CHAMPION RS 6
45	#5 OPC TEAM PHOENIX ASTRA V8	45	#42 BMW M3-GTR	45	#35 YELLOW HAT YMS SUPRA
46	SALEEN S7	46	SALEEN S7	46	SALEEN S7
47	PORSCHE CARRERA GT	47	PORSCHE CARRERA GT	47	PORSCHE CARRERA GT
48	FERRARI ENZO	48	FERRARI ENZO	48	FERRARI ENZO
49	CHRYSLER ME FOUR-TEWLVE PROTOTYPE	49	CHRYSLER ME FOUR-TEWLVE PROTOTYPE	49	CHRYSLER ME FOUR-TEWLVE PROTOTYPE
50	TVR CERBERA SPEED 12 PROTOTYPE	50	TVR CERBERA SPEED 12 PROTOTYPE	50	TVR CERBERA SPEED 12 PROTOTYPE

过关挑战赛模式攻略

前面主要为大家介绍了《极限竞速》的基本游戏系统，下面会集中在过关挑战赛模式，原因是在这里顺序挑战不同的赛道，虽然有选择出战车型的自由，但由于全部车都有固定性能。因此只要挑选该级别性能最好的车，只要有稳健的发挥，要胜出并不会太困难。因为对手都是同等级别，所以最好选一些自己能应付的级别的对手，S级车虽然快，但往往会因为太敏感而难操控。故此这次攻略中大部分都会选择C级的SUBARU IMPREZA WRX STI出战。

系列1比赛

1-1)MAPLE VALLEY RACEWAY SHORT
车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI
圈数：2

A）首圈起步后由于加速需时，因此面对第一个右转的大弧弯，并不需要按刹车键，只需要稍微放开油门令车速降至125km/h的速度便可安全入弯，然后根据指示再度踩油加速，往后只要根据建议路线的速度指引适时以半油门行驶便可。

B）经过大弧弯后是个左转的弯道，在这里可以根据建议路线稍按刹车键令车速下降至140km/h后才再全力踏油门，由于弯道并不急，所以不难拐过。

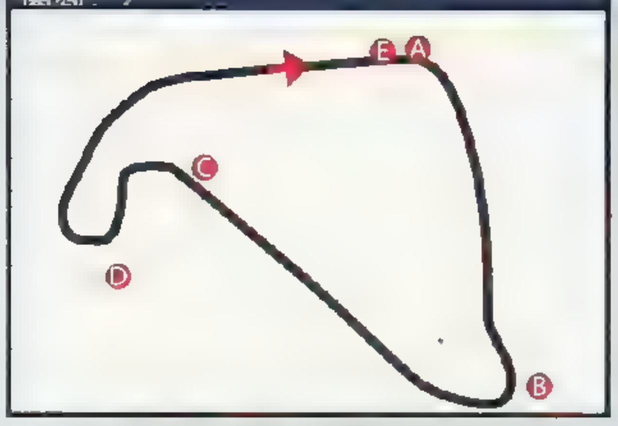
C）通过短直路后又有另一个左转弯，虽然电脑会建议减速，但并不需要按刹车键，只需放开油门1秒后再踩油门便足以通过。

D）接下来是此赛道的发夹弯，在距离左边那棵枯树之前就要猛按刹车，当车速减至80km/h时就可放开，然后再逐步按油门，直至车身稳定后便全力踩油。

E）最后的右转弯并不急骤，因此只要在入弯前稍按刹车键后立即再按油门便能轻松地通过。

F）至于由第二圈开始，因为之前经过充份的加速，故此刹车点也要大幅提早。

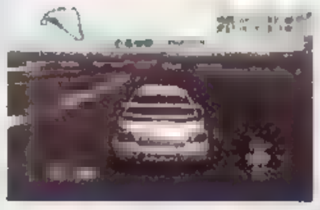
1-2)SILVERSTONE CIRCUIT SHORT
车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI
圈数：2



A）起步后是大直路，跟着会驶入第一个右转弯，正如建议路线所显示的，其实此弯道无需按刹车键，只要于入弯时稍微放开油门便足以拐过。

B）经过一条直直的直路之后，会到达一个袋状急弯，玩家需要在驶过左手边伸出来的拍摄用吊臂后便开始刹车，并且一直靠在弯道内侧，直到车速降至75km/h才放开以及再踩油，否则很容易因为减速不足而令车身往外抛。

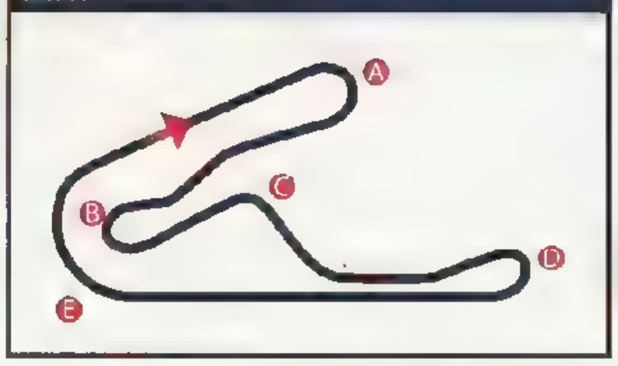
C）经过另一条长直路后是个左转急弯，由于之前经过充份的加速，故此也需要早在接近弯道前一段路已经开始按刹车键，并且直至越过赛道左边一列锥筒后才再踏油门，否则车身就会偏离行车线而损失时间。



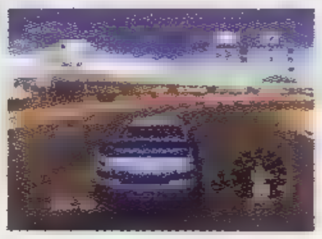
D）紧接着会有个右转的袋状急弯，因之前的急弯已作过减速，所以这个弯反而不用刹车，而是在入弯时稍放油门稳定车身，入弯后尽量靠着内侧，由于此弯深度高，故此在加速的途中可根据状况再度松开油门，以免令车身往外飘。

E）注意进入第二圈时，因为之前有一大段路可供加速，所以首个右转弯会需要刹车令速度降至120km/h以下才能拐过。

1-3)TSUKUBA CIRCUIT
车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI
圈数：2



A）这条是日本有名的筑波赛道，起步后先靠向左边行车线，于接近左边的围板时便开始按刹车键，直至开始入弯时已可放开，然后利用余速逐步靠向内弯行驶，当车驶至弯道的三分之二时便再度踩油门加速。



B）经过一段加速路后是此赛道的首个发夹弯，在入弯前的一段路首先稍按刹车减速，然后在入弯时才重按刹车键，将车速急减至60km/h，在确定行车线后再全速行驶。

C）过了直路后是右转弯，这里其实并不像想像中那么困难，只要稍按刹车，然后便能以外→内→外的路线靠着内侧驶过。

D）接下来的路可以全速行驶，直至行驶到左边路面显示白线的地段时便猛按刹车键，当车速减至60km/h左右便可以再度踩油。

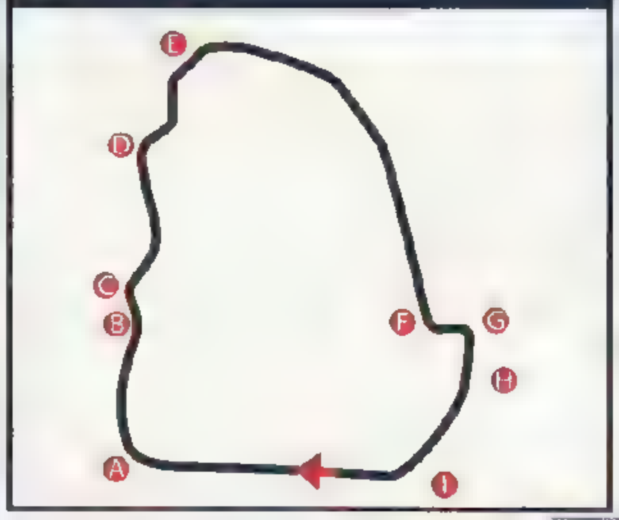
E）在大直路上充分加速后，当车快要接近右边方形缓冲设施时便要按刹车键减速至135km/h，然后以半油门状态保持车身稳定后再全力按油门。

开起车型

全铜：TOYOTA AE86 SPRINTER TRUENO GT APEX
全银：HONDA NSX-R(J)
全金：NISSAN #3 HASEMISPORT ENDLESS 2

系列2比赛

2-1)ROAD ATLANTA SHORT
车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI
圈数：3



A）开始后是一直长直路，当驶到一处左边啡色的草地时就要按刹车键，直到车已经靠向内侧的绿白色石垒时再放开，于快接近石垒尽头时再踩油门。

B）接下来因为是上坡路，所以会出现有看不清前面路况的问题，首先是一个左转弯，虽然不急，但是却要相当接近才能看到前方，大家可利用左边绿白相间的石垒作为减速标志。

C）在减速期间会紧接着有右转弯，这时要进一步按刹车键，然后经过内侧的石垒直接切入，小心这里若是速度过快，就会有驶出道路的可能。

D）接下来是个"〈"形连续弯，于驶入首个右转弯道时必须稍按刹车减速至125km/h以下，待驶过后接下来的左转弯就能全速行驶。

E）跟着会驶至赛道北面的大弧弯，于驶进去时记得稍按一下刹车减速至125km/h，因为速度过高就会有无法拐回行车线的危险。

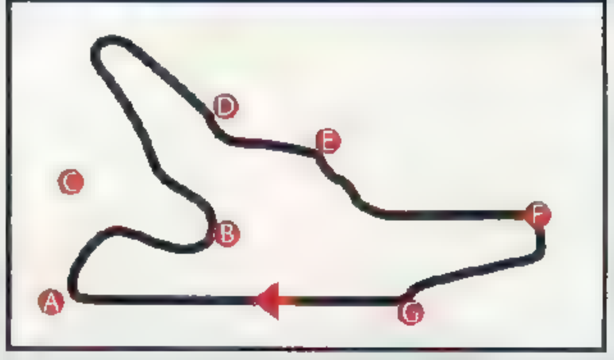
F）往后是一条大直路，但是在直路的尽头却是一个接近90度的左转弯，大家可以利用右边深灰色的广告牌作为指标来刹车，一直减速至到将驶入第一个弯道时才放开刹车键，以低于80km/h速度驶入。

G）紧接着而来的右转弯，由于之前已大幅减速，因此只要以半油门状态稳住车速，要转过去并不困难，待驶出弯道后再踩油门。

H）于通过SUZUKI的桥时会发现因为道路向下而看不见前方，因此要习惯靠向右转，以免之后驶上左侧的草地。

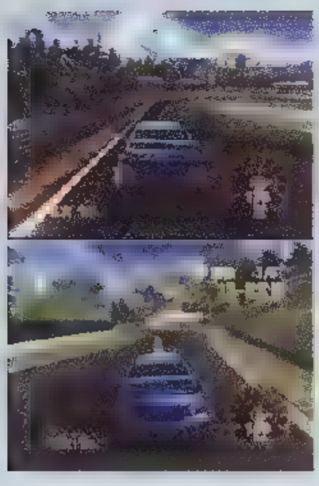
I）而最后是驶回起点的右转弯，只要在驶入弯时稍按刹车键便能修正车身，然后再全速向起点驶去。

2-2)ALPINE RING
车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI
圈数：3



A）开始时是大直路，但之后就是一个右转的超急弯，虽然在接近左边红黄相间的石垒时猛按刹车键收油门，然后靠着内侧保持100km/h的速度拐过，直至驶出弯道才再加速。

B）接下来的一段路都可全速而行，不过接下来有发夹弯，需要在驶至第一组"PEUGEOT"广告最后一个时开始刹车，直到车速减至90km/h以下才再



度踩油门。

C）经过一大段可供加速的路段后，会到达一个更急的发夹弯，当车行驶至左边红黄相间的石垒时便要按刹车键，等车成功靠向内侧时才放开，并以余速继续滑行，当车速降至90km/h左右时才再度加速。

D）当车驶到此处会有个不太急的左转弯，若是能充分利用路面的开阔，其实只要稍微放开油门调整速度就可轻易拐过。

E）跟着的右转弯情况其实与前一个弯道差不多，但因为之前得到充分加速，所以至此最好是稍按刹车以免冲过头。而接下来的蛇形弯只要采取最短的直线行驶便可。

F）这时驶到赛道东南的发夹弯，当车驶到左边的石垒时便立即按刹车，然后以间歇性刹车稳定行车路线，直至稳定车身后才再度踩油门。

G）在接近终点前有一个小小的弯道，除了要活用路面的宽度以外→内→外来行驶，还要于入弯时稍按刹车键保持在150km/h的速度一口气通过。

2-3)NEW YORK CIRCUIT SHORT

车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI

圈数：3

A）起跑后是一条长直路，所以要全速行驶。但是当车通过MAZDA的桥后不久就要立即猛按刹车，因为需要驶进回旋弯，必须一口气将速度减至70km/h才能保持在弯道内侧。

B）驶出回旋弯后不久就是右转直角弯，由于道路颇为宽阔，因此可以等接近内侧电灯才刹车，当车速减至105km/h后便可再踩油。

C）接下来是超长的直路，可轻易将车速开至最高，不过在赛道南端有发夹弯等待着你。因此要在车行驶至左边透出灯光的大厦时大幅减速至65km/h。

D）成功驶入第一个弯道后，先保持70km/h的速度，直到通过第二个弯道后才再全速行驶。

开起车型

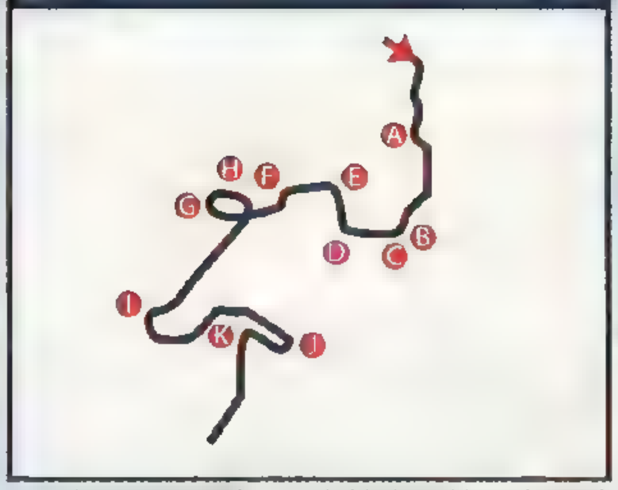
全铜：	VOLKSWAGEN CORRADO SLC
全银：	FORD MUSTANG COBRA R
全金：	BMW MOTORSPORT #42 M3-GTR

系列3比赛

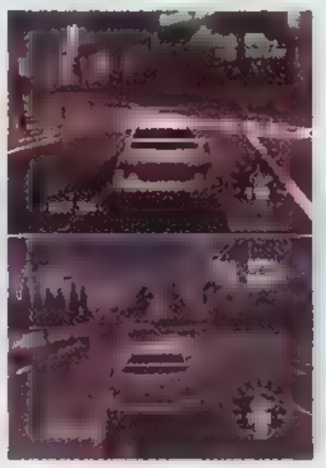
3-1)PACIFIC SHIPARDS

车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI

圈数：1



A）这是单程赛事，在左转弯要按刹车键减速至105km/h拐过，然而要小心驶向内弯时碰到行人路的话会令车身失控。



B）接下来一大段路的弯道都很容易处理，最多也只需稍放油门便能稳住车身。直至到这个右转弯时，需要在驶至左边红白交替的路障时开始刹车减速至110km/h以下，待车完全驶离弯道再踩油门。

C）接着驶到柜货车停车场，由于那里颇为阴暗，因此要小心别撞上那些停泊在两侧的货柜车。

D）闯过货柜车阵后是个接近直角的右转弯，当车驶至接近右侧货仓时便要刹车，然后以110km/h的速度通过，要小心在外线有停泊的汽车，撞上自然就别想赢了。

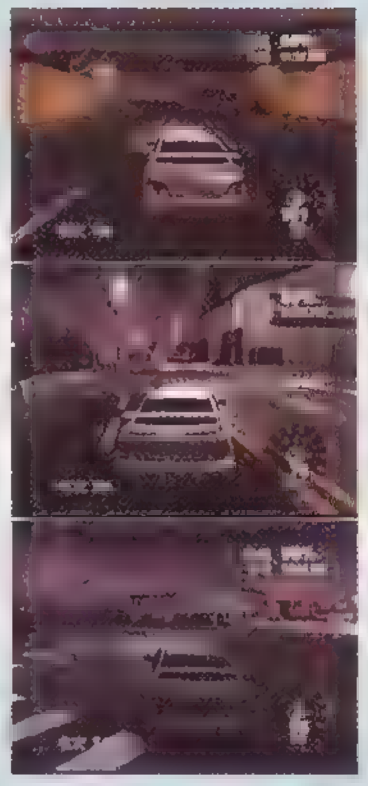
E）跟着是个左转直角弯，还好路障是顺着弧度来排列的，因此只要减速至105km/h使车能够保持住行车路线。

F）接下来会驶到一个“S”字弯，必须在距离弯道一段路程便已经开始刹键，至于紧接着的右转弯也需要稍按刹车来稳定行车路线。

G）这里是此赛道其中一处最急的弯道，当车驶至阴影位时便要按刹车键减速至120km/h。而接下来会到一个更急的弯角，需要再进一步减速至80km/h以下才能拐过。

H）当驶至两侧一列街灯的道路末段有一个右转急弯，必须刹车减速至90km/h以下才能驶上大桥。

I）过了大桥后会驶进隧道，刚一进入便要立即按刹车键减速至100km/h，否则势必会撞向右侧的墙壁。



J）经过一些并非太困难的弯道后，会到达末段的两个连续左转直角急弯，第一个要在与弯道还有一段距离前开始刹车，若不把速度降至75km/h以下便较难通过。而第二个直角弯则可以用85km/h的速度通过。

K）在一段直路后又有一个直角急弯，同样地需要早点减速，还好路面较宽，因此能以90km/h的速度拐过，然后直趋终点。

3-2)PACIFIC SHIPARDS

车型推荐：C级SUBARU IMPREZA WRX STI

圈数：1

A）这次行驶的道路和上一条相同，只是起点和终点互换了，也因此使弯道的处理方式有所不同。开始后不久就是右转直角弯，由于入该弯道前已有一个弯道，因此要作两段刹车。

B）跟着是连续两个左转直角弯，第一个要从深处数起第二根电灯柱时按刹车键减速至100km/h。之后以余速继续滑行，第二个弯道保持在85km/h左右的速度拐过。

C）通过连续非急弯后会驶入隧道，在行驶至弯道末段要开始放开油门，到驶至出口时再按刹车减速至115km/h左右，稳定车身后再踩油门。

D）过了大桥后会驶入左转急弯，由于之前经过充分加速，因此需要早点刹车减速至90km/h才能转过去。

E）接下来驶至左转急弯，由于那里没有什么特色，所以要靠感觉，而且因为弯角甚急，最好多按一些刹车以防万一。

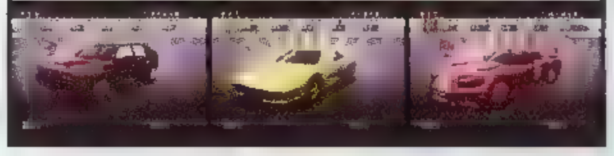
F）到了“S”字弯道，于进入的左转弯需要减速至85km/h，而出口的右转弯则只要稍微放开油门就能拐过。

G）接下来的左转弯并没有特别之处，但是在通过一列停泊货柜车后的左转弯，则要在驶过天桥底下后便开始刹车，待稳定行车路线后再加速。

H）最后于终点前有一个右转弯，在入弯时可以用一点甩尾技术滑行过去，再经过两个不太急的弯道就终点在望了。

开启车型

全铜：	LANCIA DELTA INTEGRALE EVO
全银：	FERRARI 355 GTS
全金：	DODGE #23 VIPER COMPETITION COUPE



无限金钱秘技公开!

在职业赛模式里，首先购买VOLKSWAGEN JETTA GLX VR6，接着进入车库购买升级套件选择“引擎与马力”项目，之后购买ENGINE SWAP（即涡轮增压及冷却器）以外的所有引擎升级零件。当完成购买所有强化零件后，便可以在ENGINE SWAP以2500元的价格购买第二个引擎。购买后选择为车辆装回原本的引擎，再把第二个引擎出售，会发现卖价竟然高达44092元，重复之前的步骤就能无限增加金钱了。

浪漫沙加 进阶研究

吟游诗人之歌

文：SEED & MASH

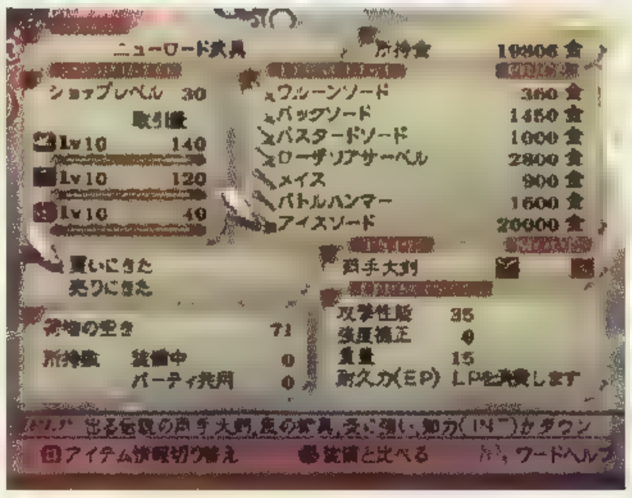
这次的《saga》系统变化相当多，相信通关一次都未必能够完全掌握，而且分支事件的把握更是不易。这次的研究中，我们为大家解说了各事件发生的详细时间顺序；此外，根据玩家反馈的实际需求，放上了地点出现条件和矿石的详细资料。当然，四天王变身、三据点同时出现等深入研究同样不会缺少，相信会助正在沙加世界中闯荡的玩家们一臂之力！

PS2 DVD-ROM	SQUARE ENIX	2005年4月21日	RPG
	游戏人数1人	记忆容量250KB	6800日元

分支情节发生顺序

胜利	进行度	义勇军	情节开始	情节结束
—		基本的なことを教えて(チェーンバトル)		
—		基本的なことを教えて(依頼や　g)		
—		もっとレベルの高い话(お宝の地图)		
—		マップアビリティって使った方がいいわけ		
—		药箱の中身って增やせないの		
—		敌が强いよ		
—		强い技を闪きたい		
0			ゲッコ族	
			バルハルモンスター ☆6	
			ミイラ商人	
			果树园	
			宿屋の娘 ☆3	
			变死事件发生 ☆3	
			开拓村の诱拐事件	
			勇气の证	
			火神防御蛇	
			疾风の靴	
			草原の财宝	
			妖精の森(精灵珠探索)	
			クリスタルレイクのマップ	
			マラル湖のマップ	
			'俺は、谁だ…'	
1	0%	基本的なことを教えて(仲间)		
1	0%	いろんな人を仲间にしたい		
7	5%	基本的なことを教えて(ワールドマップ)		
18	10%	もっとお金がほしい	不幸を呼ぶ女＋1阶段	
27	15%	ジュエルってどうしたらもらえるの?	骑士团の夸りにかけて ☆2	开拓村の诱拐事件
			ゴールドマイン袭击事件 ☆2	
36	20%	术や技をガンガン使いたい	サオキの魔物	
			不幸を呼ぶ女＋1阶段 ☆4	
42	25%	崖の向こうの宝箱が取れない		宿屋の娘
				变死事件发生
52	30%	—	ネビルの依赖 ☆3	ゴールドマイン袭击事件
			盗まれたニンフ像	ウハンジの秘密
			不幸を呼ぶ女＋1阶段 ☆4	
65	35%	スタン・ショック・スネアの秘密	タラール族消失 ☆2	
			迷いの蝶	
76	40%	ショップレベルの秘密	オウルの呼び声 ☆2	骑士团の夸りにかけて
			不幸を呼ぶ女＋1阶段 ☆4	
87	45%	药草や矿石の秘密	皇帝の奇病	
			コンスタンツ诱拐	
98	50%	クラスの秘密	ジェルトン坏灭 ☆2	无名同伴消失
			水龙の神殿	
			ヴァンパイア复活	
			不幸を呼ぶ女＋1阶段 ☆4	
108	55%	武器と盾の秘密	アクアマリン探索 ☆2	
			ソウルドレイン	
120	60%	モードの秘密	アサシンギルド	不幸を呼ぶ女(对话次数下周目继承)
130	65%	锻冶の秘密2	—	—
141	70%	调合の秘密2	矿山袭击	皇帝の奇病
			メルビル地下の海贼のアジト ☆2	アサシンギルド后的ジュエルビースト ☆5
			ジュエルビースト觉醒 ☆5	
151	75%	术合成の秘密	ジュエルビースト移动中 ☆5	二つの月の神殿前的ワイル
				ジュエルビースト的ジュエルビースト ☆5
162	80%	不意打ちの秘密	メルビル袭击计划 ☆2	アクアマリン探索
			ヤシ开拓村にジュエルビースト ☆2	
176	85%	ステルスと忍び足の秘密	ウコムの海底神殿 ☆3	コンスタンツ诱拐
			サオキ开拓村にジュエルビースト ☆5	ヤシ开拓村的ジュエルビースト ☆5
190	90%	交涉の秘密	テオドール乱心	
			ウエストエンド坏灭 ☆5	
			四天王乘っ取り情节	
212	95%	锻冶の秘密3	魔の岛 ☆2	エメラルド消失
			不幸を呼ぶ女（暗の宫殿）	
227	100%	最后の秘密	三据点情节	
265	100%之后		冻结湖の妖精	バルハルモンスター

本作的分支情节比较独特，进行一定的战斗后游戏进行度就会增加，从而有些情节出现，另外一些情节则会消失。初次玩本作时会很难把握，下面就来给出主要分支时间的开始与终了阶段。其实游戏的进行度并非和胜利次数直接相关，还和敌我的强度有关，这里的次数只是作为参考。准确的发生情况应该看提供地图的义勇军小孩。进行度增加的话，小孩处就会有新的情报出现，要随时密切查看。



☆1：下周目会继承遇到次数

☆2：其他情节发生后强制开始的情节

☆3：其他情节完成后就可以进行的情节

☆4：每周目遇到シェリル最多只有5次，要把握机会

☆5：如果阻止了ジュエルビースト复活，那么ウエストエンド就不会被破坏

☆6：バルハルモンスター可发生多次

全事件完成指南

基础

这里讨论的是在如何在一周目中完成所有会出现的任务，各主角独有事件、多周目才会发生的情节（例如ダーク觉醒、四天王变身）以及会强制二择的情节（例如ジュエルビースト的封印和觉醒）这里暂不讨论，因为和其他事件并无冲突。要想达成目标，首先就得仔细看上面的情节进展情况，初期一定要严格控制战斗次数，尽早学习回避的地图技能，以免错过那些会自动消失或终了的情节。不过这样会导致自身能力不高，在完成情节时对BOSS战很吃力。

解决的办法是双管齐下，一方面尽快培养一名能使用二术合成的帝国术士，上期介绍的吹雪+时间冻结的合成术将是我们的作战主力，甚至可以用到终盘；另一方面从BOSS身上尽快学到大量的武器技。前者的难度在于金钱和宝石，金钱方面大可卖掉一些无用的装备，同时四处搜索宝箱；宝石方面要优先接一些无须战斗或者战斗难度不高的任务，例如ミイラ商人、古文书解读之类的，当然，有耐心的话，利用隐身、忍足这两项技能不断使用→回城镇回复→使用也可以累积不少的。武器技方面也不能放松，一般等“矿山袭击”事件去打金龙的话太迟了，有两个强力BOSS在初期就是可以去练技的，而且被他们打死也同样不会GAME OVER。

悟技

第一个是在“アクアマリン探索”情节中的BOSS，这里实际不发生情节也是可以来战斗的。由于这个BOSS很容易被麻痹，利用みね打ち、アースライトバイン等技和术每回合将它麻痹，然后就可以轻松悟技了。打倒它也不难，早期就可以利用次元断、影矢等即死技让它一命呜呼……

第二个就是四天王之一フレイムタイラント，有人会说火山出现不是要很晚吗？其实也有快速出现的方法。首先完成初期就出现的任务“勇气の证”，タイニーフェザー会提出火神防御轮的依赖，至于タイニーフェザーの羽根缺钱的话也可卖掉……“火神防御轮”事件出现后，前往シェルトン就会引发“ジェルトン坏灭”情节，从而得知火山的情报。这样前往火山深处见到フレイムタイラント后，不但可以解决“ジェルトン坏灭”事件，还会引发“アイスソード”的依赖。之后只要没得到冰剑来见它，就可以选择第二项和它战斗，之后就等着冒灯泡吧！选择フレイムタイラント练技有几大好处，首先是不会GAME OVER，其次它不会全体攻击，可以很安全地悟技。此外见过它后就有快速通道可用，可方便进出，LP消耗得差不多了就会城镇回复吧！顺便说一下，由于学会的技的数量会影响EP的消费，因此每个人还是在确立自己的主力武器同时学一些其他武器的技，特别推荐体术和弓，对技数量的增长有明显的帮助。

有了强力的技和合成术之后，战斗就轻松很多了，再配合圣杯来用的话，BOSS战也可轻易获胜。不过仍然要尽量控制战斗次数，并逐步完成新出现而又会结束的情节，切记冰剑的事件先不要去完成。下一个难关是“皇帝の奇病”，这个事件从发生到终了只有约50来次战斗的时间，而且牵扯到“ゲッコ族”、“古文书”等多项事件，一定要先做准备。此外二つの月の神殿前与赤魔导士的强制战斗是个考验，进入神殿后要打倒特定敌人（一般是和其他敌人不同类的那个，战斗时是BOSS战的音乐）才能开启机关，同样会造成战斗次数急剧上升，建议此处各层宝箱就暂时不要去拿了，避免多余的强制战斗。另外在后面的“メルビル袭击计划”事件之前记得先完成“メルビル地下の海贼のアジト”事件，同时“メルビル袭击计划”事件中地下神殿的战斗不要错过，事件结束后再来还会有和赤魔导士的战斗情节。

三据点全攻略

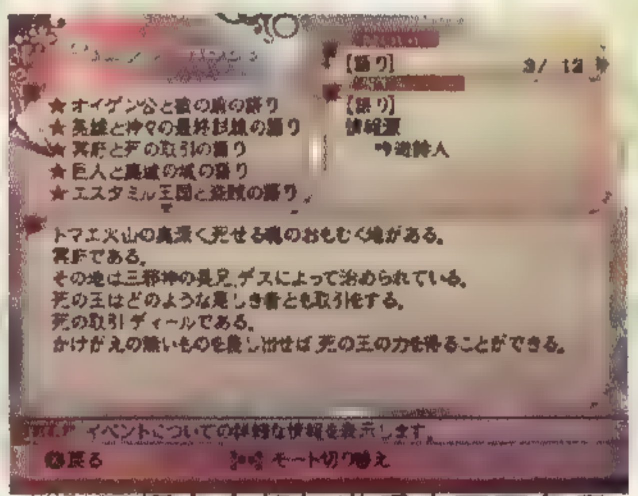
接下来仍然要注意的就是一些会终了的事件，例如“コンスタンツ诱拐”之类的，要尽快完成。此外“魔の岛”太晚去会拿不到命运之石，要在“メルビル袭击计划”完成后尽快触发“魔の岛”情节。剩下的最后难关就是三据点全部出现了，一般来说，情节完成度100%时只能从诗人口中得知“最后试炼”、“巨人之里”、“冥府”三条路线之一，而实际上我们有办法使得三个据点全部出现！

首先要弄清楚三据点的出现条件，其实游戏中有众神的信仰值这一隐藏数据，光之神エロール的信仰值高的话出现的是“最终试炼”；三邪神信仰值高的话出现的是“冥府”；二者都不满足则是“巨人之里”。增加エロール信仰的最简单方法就是在メルビル的光之神殿中购买术，收集命运之石也会提升光之神的信仰；增加三邪神信仰的方法除了某些情节（例如完成“ソウルドレイン”会增加デス的信仰值）外，最重要的方法就是拿冰剑时杀掉圣骑士ガラハド和战斗中使用三柱阵。冰剑除了杀掉ガラハド、让他加入之外，还可以买到，只要金钱在略少于20000时（例如19000）前去アルツール的商店购买，就可以看到有冰剑出售，此时卖掉物品凑够20000即可购买。注意如果金钱多于20000的话，进入后就会说冰剑已经卖掉了，出门和站立的人对话后再度回到アルツール，就会让圣骑士出现，之后再也无法在这里买到冰剑。

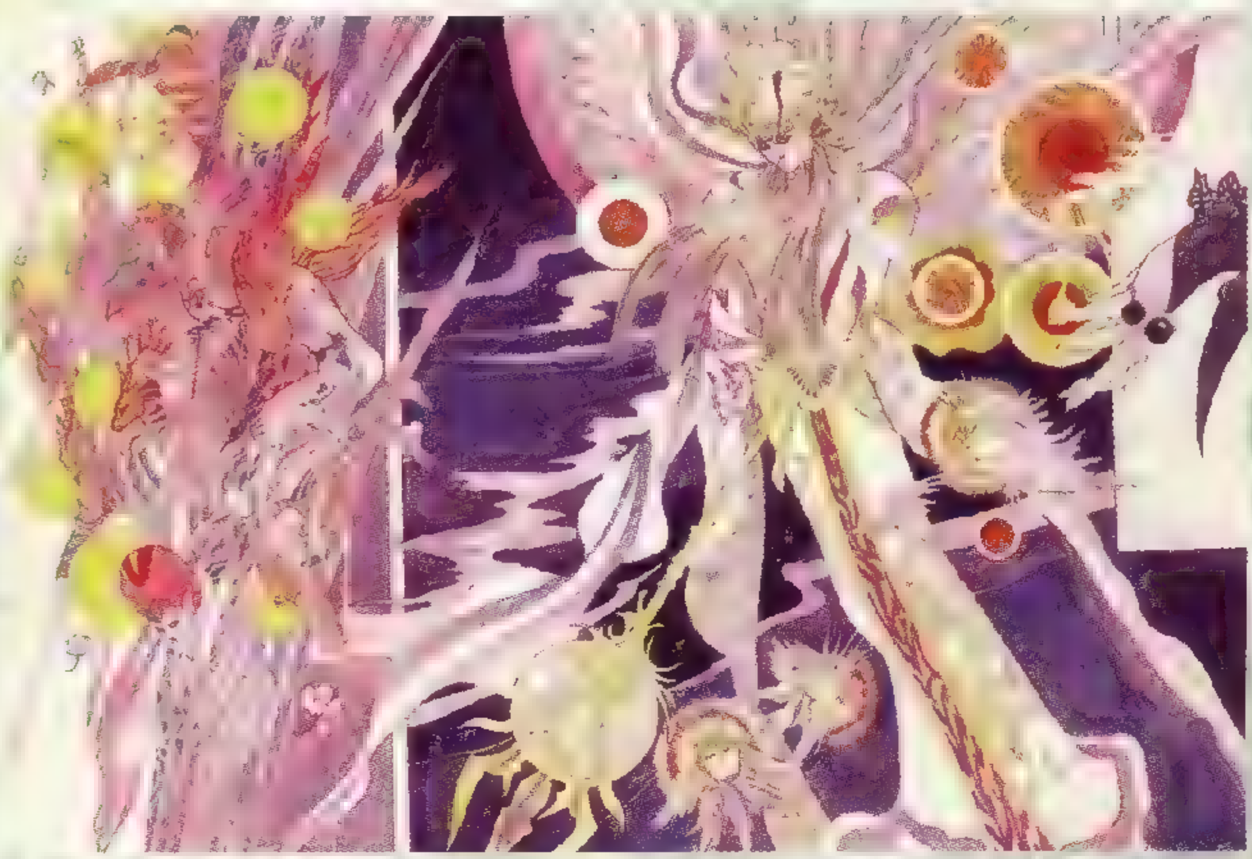
此外，神之恩宠发动后会大幅降低该神的信仰值，不过相对而言无法控制。至于三柱阵倒是可以有意发动的，按照前（刀，みね打ち）、前（细剑，フェイント）、中（弓，影缝い）这样的固定顺序（按□键调整）攻击，有8成以上的可能会发动三柱阵！由于这些技都没有攻击力，而且会造成麻痹等异常状态，所以找个容易受异常状态的敌人就可以不断打下去，顺便还可以练练武器。不过也不要太久，免得发动神之恩宠而使得前功尽弃……

知道方法后我们就能进行针对性调整了，例如初次听诗人说的是巨人之里，那么就先在光之神殿买光之术（数千～20000，各人情况不同，可自行测试）。再和诗人对话得知最终试炼，然后杀圣骑士对话获知冥府，还去不了就多放三柱阵……如果先知道的是最终试炼，那么就在其他神殿购买术然后去战斗，エロール的信仰值降低后得知巨人之里，再杀圣骑士对话获知冥府。先知道冥府的话，就在各神殿不断买东西吧！切记，无论如何，不要先去三据点之一打听最终BOSS的具体地点！

注意，获知冥府后，前往火山就只会出现冥府的通道，フレイムタイラント的其他事件就都无法发生了，因此一定要先完成它的全部事件再去和诗人对话得知冥府。有时完成它的事件后因为信仰值变动，原本可以去冥府的也没有对话，要再用三柱阵调整。



三据点全部知道后也不要急于前去，要都发挥作用的话也是有次序的。先去冥府，可复活ガラハド、拿死神的武具之类的，但是不要打听サルーイン的场所；然后去完成最终试炼，路上的宝箱不可放过；最后再去巨人之里，和长老对话后就可以自由购物了。



全地点出现条件

作为系列的惯例之一，进行完主角各自的初始情节之后，接下来就是先周游各地，能去的地方先全部弄出来，以后利用点移动就能方便来去了。此外也可以尽快找到需要的同伴，共同冒险。由于本作的技没有"极意"的概念，学会的技无法给他人，因此初期的同伴选择就是很重要，到后期再更换同伴会很麻烦。下面就来给出各地点的出现条件，同伴一列表示该同伴加入后出现的地点，另外注意一些地点是要完成特定事件才会出现的。此外妖精の森会随机出现在任何地域，利用这点可以去雪原等地区。

フロンティア

地名	同伴	船	备注
ウエストエンド	バーバラ		
ヤシ开拓村			在ウエストエンド打听相关情报
サオキ开拓村			在ウエストエンド打听相关情报
ニューロード	バーバラ		
ヤシの洞窟			ヤシ开拓村
サオキの洞窟			サオキ开拓村
ヴァンパイアの洞窟			在ウエストエンド的 PUB 中获得情报
ジュエルビースト			完成"暗杀者ギルド"剧情(★1) 完成水龙的"水栖を増やせ"剧情后获得情报

★1：游戏进度75%以上时，即使完成"暗杀者ギルド"也不会出现。

ナジャランド

地名	同伴	船	备注
南エスタミル	ジャミル	北エスタミル	通过北エスタミル的地下通道
	バーバラ		
タルミッタ	バーバラ		在北エスタミル击败贼徒
マラル湖			在タルミッタ获得情报
アサシンギルド			"暗杀者ギルド"剧情发生后，在南エスタミル花钱住宿并击败暗杀者
			"暗杀者ギルド"剧情发生后，与ファラ交谈。(★1)

★1：前提条件是完成"ウハンジの秘密"剧情

ローザリア

地名	同伴	船	备注
クリスタルシティ	バーバラ		在ノースポイント获得情报
	グレイ		
アルツール	シフ		
	バーバラ		
	グレイ		
ヨービル	シフ	北エスタミル	
	グレイ	ミルザブール	
		ブルエーレ	
北エスタミル	ジャミル	南エスタミル	通过南エスタミル的地下通道
	バーバラ	ヨービル	
	グレイ	ブルエーレ	
イスマス	アルベルト		在ローバーン获得情报
	グレイ		在"巨人の里"获得情报
クリスタルレイク			在クリスタルシティ的 PUB 中获得情报
スカーブ山			在クリスタルシティ PUB 中获得情报

ドライランド

地名	同伴	船	备注
ノースポイント	バーバラ	ゴドンゴ	
	ホーク		
	グレイ		
ウソ	バーバラ		在ノースポイント获得情报
	グレイ		"ナイトハルト登场"情节结束之后与ニザム交谈（只限アイシャ）
ガレサステップ	アイシャ		在ウソ获得情报
カクラム砂漠			从ガレサステップ的西北方进入
			在ウソ获得情报
オールドキャッスル			听诗人之歌之后在ウソ和小孩对话获得情报

骑士团领

地名	同伴	船	备注
ミルザブール	シフ	ヨービル ブルエーレ	从オイゲンシュタット城镇的士兵处获得情报
オイゲンシュタット	シフ		在ミルザブール获得情报
バイゼルハイム			"コンスタンツ诱拐"发生中从ハインリヒ处获得情报
砦迹			"骑士团の夸りにかけて"的会议中选择"一绪に战う"
			同会议中选择"关系ない"的话在ルザブール收集情报
コンスタンツ			"コンスタンツ诱拐"中从フラーマ处获得情报
邪教の废墟			"テオドール乱心"中在テオドール的房间里获得纸条
龙の谷			完成"テオドール"队伍中的成员4人以下的时候前往オイゲンシュタット城

[illegible]

地名	同伴	船	备注
ガトの村	シフ		
雪原	シフ		

バファル

地名	同伴	船	备注
メルビル	グレイ	ジェルトン	"ゴールドマイン袭击事件"で金库のモンスターを倒す
クローディア	ウェイブ	ゴールドマイン	JIEXIALIA
ゴールドマイン	グレイ		在ブルエーレ获得情报
	クローディア		从ペイル高原经过
迷いの森	クローディア		引发"迷いの蝶"剧情
ローバーン	グレイ		在ブルエーレ收集情报
			经过イスマス城
			接受"ネビルの依赖"剧情
ブルエーレ	グレイ	北エスタミル	
		ヨービル	
		ミルザブール	
ペイル高原			在ブルエーレで收集情报

サンゴ海

地名	同伴	船	备注
パイレーツコースト			(★2)
サンゴ海			ホーク作为主角时出现
マスク岛			ホーク作为主角时出现

★2完成"王样の奇病"之后发生"海贼讨伐"和"海贼袭击"发生之前前往メルビル地下通道寻找海贼的据点，其将消灭。"海贼袭击"剧情中击败ブッチャ。之后在"メルビル袭击"完成后前往海贼的据点，与海贼交谈即可前去。注意即使去过也不会在地图上直接显示，还是需要再次去找海贼才能去。

ワロン岛

地名	同伴	船	备注
ウェイブ		メルビル	经过热带雨林
ゴドンゴ	ホーク	ノースポイント	经过热带雨林
ジャングル			从ウェイブ或ゴドンゴ出来

リガウ岛

地名	同伴	船	备注
ジェルトン	グレイ	メルビル	
草原			从ジェルトン的出口进入
トマエ火山			ジェルトン遭到袭击的时候在 PUB 打听情报

精灵珠

这也是一个比较独特的分支情节，首先要前去妖精之森，到深处看到台座。第二次去妖精之森，再去台座出可看到发光。此时就可以开始去找5颗精灵珠了，具体如下。注意如果没有看到台座发光，那么有精灵珠的宝箱是不会出现的。

木の精灵珠：迷之森的宝箱中，沿左侧道路进入后前进不久可以找到。

火の精灵珠：トマエ火山地下4阶，在地下5阶入口附近。

地の精灵珠：グレートピット地下5阶深处

水の精灵珠：首先要解决"ウハンジの娘"事件，再次前往水龙神殿时，从右方进入，多条通道处选择第一条直接走到底，在里面房间的宝箱中。顺便说一下，这里还能拿到龙玉，需要装备跳跃能力，至于其他几块龙玉是在左方的另一出口的房间以及最右方的宝箱中。

金の精灵珠：拿到以上4个精灵珠之后，前往妖精之森放置在台座上。然后前往森林中和妖精对话可获得最后的精灵珠。

在台座上放置全部的精灵珠之后，妖精王出现。获得妖精王的祝福后，主角的LP+2，BP回复力+1，同时获得精灵王の冠。

得意技能

每个人初期加入时拥有的技能是他的得意技能，与其他技能的差异在于，lv3→lv4时需要的宝石量为375，而普通技能为750。一些常见同伴的得意技能如下：

アルベルト	细剑、长剑、盾、サーチ
アイシャ	土术
グレイ	细剑、长剑、两手大剑、サーチ、交涉
クローディア	弓、土术
ジャミル	细剑、サーチ
シフ	片手斧、两手大剑、隐密、交涉
ホーク	细剑、片手斧、水术、サーチ、隐密
バーバラ	长剑、体术
ディアナ	小型剑　打枪　弓　气术　サーチ
ガラハド	长剑、棍棒、冲枪、盾、气术
ミリアム	无
ゲラハ	两手斧、冲枪、体术
エルマン	无
吟游诗人	细剑、长剑、弓、魔术、光术、サーチ

至于完成情节时获得的宝石数也不是固定不变的，具体公式如下：

入手宝石＝情节固定值×（1＋游戏进行度）＋情节宝石获得回数×2

情节的固定值分为50（ミイラ商人、古文书）、100（一般）、150（命运之石）三类。注意情节宝石获得回数下周目会继承的，所以会越拿越多。

此外，二周目之后，主人公可以选择初期职业，变更的话该职业包含的技能也会是得意技能。学习技能时，如果某职业包含的技能都需要学习，那么直接提升该职业等级会节省一些宝石。不过由于传说职业都是无法直接学习的，下面就来给出全部技能的习得地点，以免大家四处寻找。

技能名	习得场所
细剑	クリスタルシティ、メルビル、南エスタミル、ノースポイント、ミルザブール、ジェルトン、ゴドンゴ、ガトの村
小型剑	クリスタルシティ、メルビル、ミルザブール、ゴドンゴ
长剑	クリスタルシティ、南エスタミル、ミルザブール、ウエストエンド、ガトの村
大型剑	メルビル、ミルザブール
两手大剑	クリスタルシティ、ミルザブール、ガトの村
曲刀	メルビル、南エスタミル、ノースポイント、ウエストエンド、ジェルトン、ガトの村
刀	南エスタミル、ウエストエンド、ジェルトン
片手斧	メルビル、ノースポイント、ウエストエンド、ジェルトン、ゴドンゴ、ガトの村
两手斧	メルビル、ゴドンゴ
打枪	クリスタルシティ、ミルザブール、ウエストエンド、ジェルトン
冲枪	クリスタルシティ、南エスタミル、ゴドンゴ
棍棒	クリスタルシティ、ノースポイント、ウエストエンド、ジェルトン、ゴドンゴ、ガトの村
杖	クリスタルシティ、ノースポイント、ミルザブール、ウエストエンド、ジェルトン、ゴドンゴ
体术	南エスタミル、ノースポイント、ウエストエンド、ジェルトン、ゴドンゴ、ガトの村
盾	クリスタルシティ、メルビル
弓	ローバーン、タルミッタ、メルビル、ノースポイント、ウソ、ガトの村、タラール族の村、クリスタルシティ、アルツール、ヨービル、南エスタミル、ジェルトン、パイレーツコースト、ウエストエンド
火术法	ミルザブール、ジェルトン
水术法	クリスタルシティ、南エスタミル、ノースポイント、ジェルトン、ゴドンゴ
风术法	メルビル、ミルザブール
土术法	メルビル、ノースポイント、ウエストエンド、ジェルトン、ゴドンゴ、ガトの村
幻术法	メルビル、南エスタミル
魔术法	クリスタルシティ、南エスタミル、ミルザブール
光术法	クリスタルシティ、メルビル、ミルザブール、ゴドンゴ
气术法	クリスタルシティ
サーチ	クリスタルシティ、メルビル、南エスタミル、ノースポイント、ジェルトン、ガトの村
发掘	ノースポイント、ウエストエンド、ジェルトン、ゴドンゴ、ガトの村
マニピュレーション	クリスタルシティ、メルビル、南エスタミル、ノースポイント、ミルザブール、ウエストエンド、ジェルトン、ゴドンゴ
サバイバル	クリスタルシティ、メルビル、南エスタミル、ノースポイント、ミルザブール、ウエストエンド、ゴドンゴ、ガトの村
隐密	南エスタミル、ウエストエンド、ガトの村
交涉	クリスタルシティ、メルビル、南エスタミル、ノースポイント、ミルザブール、ウエストエンド、ゴドンゴ

矿石

上期我们介绍了游戏中武器的强化过程，这就要重复战斗→锻冶→战斗这样的过程。一般锻冶我们会选择有需要的补强材料的锻冶屋，没有的话则会选择クリスタルシティ，因为这里的锻冶屋可以使用自己得到的补强材料进行强化。强化过程中会遇到几次用红色适材强化后武器强度为负数，消耗EP过多的情况，可适当强化武器强度。另外一个麻烦就是所需矿石如何获得，下面就来给出全部补强矿石的性能以及入手办法，有多种入手方法的大多优先列出锻冶屋或者商店，注意商店中有时会卖光，多出入几次即可买到。

补强矿石	性能变化	强度补正	耐久力	入手方法
青铜	70%	+1	40	锻冶屋（ミルザブール、オイゲンシュタット、ジェルドン）
南方铁	100%	−1	50	锻冶屋（南エスタミル、オイゲンシュタット、ブルエーレ、ローバーン）
自然银	90%	+2	20	锻冶屋（クリスタルシティ、ミルザブール、ブルエーレ）
ローザリア钢	100%	+1	30	锻冶屋（クリスタルシティ、北エスタミル、ミルザブール）
リガウ钢	110%	0	20	锻冶屋（ジェルドン、ローバーン）
ヴェルニー	110%	+1	20	锻冶屋（クリスタルシティ、北エスタミル）
ガーラル	100%	+2	20	锻冶屋（北エスタミル、ブルエーレ）
エレメンタルコア	120%	−2	10	各种结晶体敌人掉落
白青	80%	+2	30	商店（ゴールドマイン、ジェルドン、ウエイブ）
朱砂	100%	−1	40	商店（ゴールドマイン、ウソ）
苍铅	70%	+1	60	商店（ゴールドマイン、ゴドンゴ）
デッドストーン	130%	−1	1	不死系敌人掉落
纯金	80%	+1	20	ゴールドドラゴン掉落
エレクトラム	90%	+3	20	采掘（ゲッコ洞窟）
白铁矿	120%	−3	30	商店（ゴールドマイン、アルツール）
树精结晶	110%	+2	10	商店（ゴドンゴ）
黑钢	120%	−1	40	采掘（アクアマリンの洞窟、トマエ火山）
陨铁	120%	−2	20	采掘（ニーサの洞窟）、アシュラブラント掉落
ダーククリスタル	140%	−4	20	デーモンコマンド掉落
アビスクリスタル	140%	−4	10	采掘（ゴールドマイン、龙の谷）
超铜金の块	80%	−3	99	物品交涉
魔草の种子	90%	+1	10	植物系敌人掉落
ベギークリスタル	100%	+1	20	ベギーストライカー掉落
粘糸	80%	+3	30	敌人掉落
魔兽の牙	120%	−1	20	商店（ウソ、ゴドンゴ）
甲兽のカラ	110%	+1	10	有甲壳的敌人掉落
强化翼片	130%	−3	10	商店（タラール族の村、パイレーツコースト），鸟系敌人掉落
钢糸	100%	+1	40	商店（ゴールドマイン）
风切	110%	−1	20	商店（ノースポイント）
ウィンドシェル	110%	−1	10	翼手龙掉落
奇岩兽の外皮	100%	+2	20	商店（ウエストエンド）、玄龙掉落
怪鱼の石鳞	100%	+1	20	化石鱼、アクアドレイク掉落
冥界毒爪	140%	−3	10	冥府人参、腐龙、ゲリュオン、イフリート掉落
精灵银プレート	100%	+1	10	ディープテンタクラー掉落
コランダム	130%	−3	20	
废石1	80%	−2	30	发掘、敌人掉落
废石2	70%	0	50	
废石3	80%	+2	20	
废石4	90%	−1	40	
废石5	90%	−2	40	
废石6	110%	−4	50	
废石7	120%	−5	40	
废石8	130%	−4	20	

注：废石共有8种，名称上并无分别，但锻冶时会发现结果不同，古刀所需要的是废石8。另外强化后武器的EP消费不能靠在宿屋中休息来恢复，而需要用相应的适材来修理。

传说中的众神

四天王

四天王的所在地

大湖之主・水龙	水龙神殿
大地之诚・アディリス	グレートピット
翼之荣光・タイニィフェザー	スカーブ山
炎之帝王・フレイムタイラント	トマエ火山

在四天王处一共会发生3大剧情，和其他的剧情相比相对来说都比较麻烦。那么下面就介绍任务的具体内容。

物品交换剧情

(1) 水龙の神殿	在クジャラート的首长ウハンジ处接受寻找女儿的任务。
(2) あまぐもの腕轮	把あまぐもの腕轮交给水龙，完成水龙之神殿的剧情。
(3) 疾风の靴	把疾风の靴交给アディリス，并获得あまぐもの腕轮。
(4) 火神防御轮	把火神防御轮交给アディリス，并获得疾风の靴。
(5) アイスソード	把アイスソード交给フレイムタイラント，并获得火神防御轮。

以上任务都是带有连锁性的，想要完成所有任务的话就要从（1）→（5）的顺序接受任务再从（5）—（1）的顺序完成任务即可。而这是最正常的完成任务方法，另外还有2种方法可以独立地完成每一项任务。第一种方法是引发"巨人の里"剧情在村庄的道具店里购买相应的道具，该道具店里出售所有以上剧情相关的道具，但价格非常昂贵，想要购入所有道具至少需要10万以上金钱，所以并不推荐第一种方法。第二种方法是直接杀死四天王，杀死之后可以直接获得相应的道具。当然再也不能从杀死的四天王处接受任务，所以这种方法最多只能完成两个任务。

任务详解

水龙の神殿

在南エスタミル酒吧老板处接受任务。（注意在这里除了救出ウハンジ女儿的任务以外还可以接受两个另外的任务。如果接受这些任务的话要完成之后才能再接受任务。）

↓

在北エスタミル救出一名被遭到袭击的女孩子。

↓

在タルミッタ与药店前的男子说话，再去旅店投宿。

↓

进入タルミッタ入口附近的秘密通道（地图上有显示）。

↓

在迷宫里打败BOSS"トウマンの影武者"。

↓

经过マラル湖进入"水龙の神殿"。

↓

打败トウマン之后于水龙的交谈中选择"ワガママだな～"就可以接受任务。

↓

完成"疾风の靴"任务，获得"あまぐもの腕轮"。

疾风の靴

从水龙处接受"あまぐもの腕轮"的任务，或在ブルエーレ获得ベイル高原的相关情报。

↓

在グレートピット与アディリス见面。

↓

接受"疾风の靴"任务。

↓

从タイニィフェザー处获得"疾风の靴"。

火神防御轮

接受アディリス的委托或者在クリスタルシティ的酒馆获得スカーブ山的相关情报。

↓

与タイニィフェザー交谈接受"火神防御轮"的任务。

↓

从フレイムタイラント处获得火神防御轮。

[illegible]

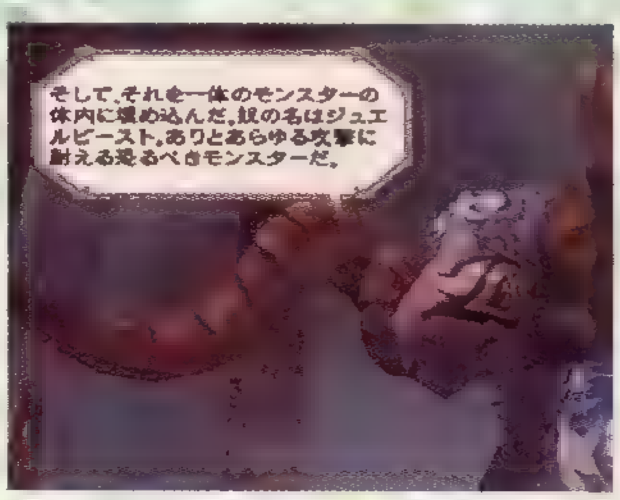
发生火山被袭击之后在ジエルトン的酒店老板处获得トマエ山的相关情报。

↓

与フレイムタイラント交谈接受"アイスソード"任务。（注意，如果从诗人处打听到关于冥府的情报，就无法接受此任务）

↓

在アルツール杀死ガラハド或让他加入，获得アイスソード。

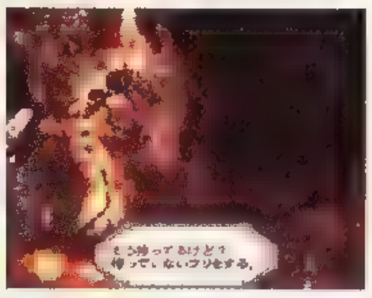


四天王第2个任务"モンスターを増やせ"

只要从四天王处接受任务并完成任务的话就可以继续引发第二个任务。此任务看起来很麻烦，但实际上并不像想中那么麻烦。只要杀死目标种族的天敌，适当地保留食物，完全保留目标种族的话很快就能完成任务。

"モンスターを増やせ"（植物）

接受任务的地点：トマエ火山，フレイムタイラント
有效地点：トマエ火山，草原
天敌：昆虫，不死，魔族
食物：兽，鸟
报酬：君主の大斧



"モンスターを増やせ"（兽）

接受任务的地点：スカーブ山，タイニィフェザー
有效地点：スカーブ山，クリスタルレイク
天敌：昆虫，不死，不定生物
食物：兽人
报酬：翼の枪

"モンスターを増やせ"（昆虫）

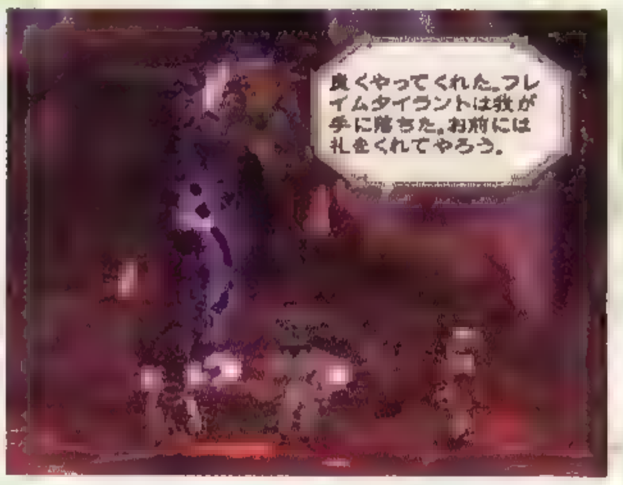
接受任务的地点：グレートピット，アディリス
有效地点：グレートピット，ベイル高原，メルビル地下水道
天敌：鸟
食物：植物，兽
报酬：大陆蛇の杖

"モンスターを増やせ"（鱼）

接受任务的地点：水龙の神殿，水龙
有效地点：水龙の神殿，マラール湖
天敌：鸟
食物：不定生物
报酬：水龙剑

四天王第三个任务"四天王附体"

完成"モンスターを増やせ"的情况下通关的话下一周目接受"モンスターを増やせ"的剧情之后会发生"四天王附体"的任务。前往四天王的住处就会强制发生战斗，战胜后会获得各种珍贵武器。



ブレイズブレイブ（フレイムタイラント）	コスモエッグ
イノーマスウィング（タイニィフェザー）	エピックヒーロー
キルリス（アディリス）	デストロイヤー
浊龙（水龙）	ロードオブカオス

ダーク的记忆

在上一期的攻略中我们介绍了ダーク的加入方法。而ダーク加入同伴之后每当"器用さ"和"知力"达到一定值以上的时候会发生关于他记忆的情节。而当他的"器用さ"超过50以上的时候他的记忆会完全回复，会离开队伍。可以到アサシンギルド再次加入他为同伴。此时他的职业是アサシンLv5，还带着一把曲刀"ダークの剑"。而"器用さ"50以下，"知力"40以上的时候前往冥府与デス交谈的话会增加一个选项，选择后会进入炼狱。炼狱一共有1000层，但玩家必须通过的层数只有100的倍数的层，其他层都是随机通过。每到100层的话就会出现BOSS，炼狱中的敌人固定带着3只"炼狱の战士"。迷宫中的游戏地方设有喷熔岩的陷阱，被击中后玩家的LP就会降低，所以经过设有陷阱的地方时建议尽量靠边走。由于迷宫非常长而且出现的敌人和陷阱会不断地消减LP，所以要多加注意LP的剩余量。当抵达1000层的时候ダーク会强制离队，之后在任意一个城镇中可以加入他。加入时他的名字会变成"アルドラ"，职业是ウィザードLv 5，同时获得"ウィザードリング"。

EP（LP）的减轻方法

技（术）=技能Lv/3＋拥有的技（术）数量/8＋职业Lv/2

比如说技能等级和职业等级均为3级，共闪出10个技的情况下可以减轻大约3.5的技能点。据说小数点以下会舍去，但如果有一个技要消耗4EP，那么在上述的情况下可能就是成为黄色的1。另外所谓的技数量估计是要算该角色拥有所有技总和也就是说除了技能等级和职业等级意外悟得的技数量也是非常重要的。所以技的数量越多战斗会变得越来越爽。术也基本上和技是一样的，但是要拥有很多术就得花大量的金钱。

关于消耗LP的武器

绝大部分消耗LP的武器说明栏中都有类似于“XXの术具”这样的说明。由于消耗LP，所以很多人都把这一类武器舍去。其实这些武器真正用处并不是用来武器。

利用术具来使用魔法时魔法技能等级会根据术具的技能等级。比如“炎のロッド”是细剑，是个火之术具。那么利用它使用火属性魔法时根据使用角色的细剑技能等级来减轻消耗的BP值和LP值。也就是说只要提升细剑的技能等级就能同时使用两种技能。可以大大节省宝石数量。

由于本作有属性相克的原因，不能同时使用互相相克的两种术。但是有了这些术具就可以同时使用两种相克的术。所以不管是魔法系角色还是剑士系角色，术具是一个非常实用的武器。说出一个唯一缺点的话，绝大部分术具重量都很高。可能会影响角色的行动顺序。

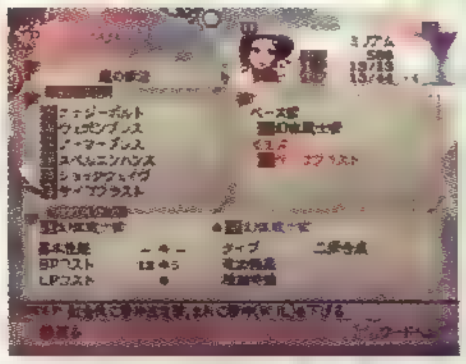
系统	术具
火	炎のロッド、フランベルジュ、君主の大斧、龙枪マリストリク
水	水龙剑、ウコムの鉾、圣杯
风	アイスソード、翼の枪、龙枪ケレンドロウズ
土	大地の剑、大陆蛇の杖
魔	オウルの杖、ブリムスラーブス
幻	幻兽剑、メイジスタッフ

圣杯的秘密

系列中多次出现过的圣杯本作仍然健在，当然，还是和吸血鬼有关。“ヴァンパイア复活”情节发生后，前去エスタミル地下下水道カコターム处调查墓碑可发现圣杯。注意圣杯所在的墓是随机的，错了的话就会遇到战斗、大量敌人出现、掉落等情况，最好在调查之前记录。

圣杯是水之术具，可使用圣たる辉き（BP1）和奇迹の水（BP3），后者是全员BP回复到最大值，这可是非常实用的技！不过使用技都会消耗圣杯的EP，而圣杯的EP总共只有10……好在圣杯的EP也不是不可回复的，当然会比较麻烦，需要到カクラム砂漠地下的ニーサの神殿祈祷才能回复。

其实我们也可以不消费EP来使用奇迹の水！这就要依靠幻之术幻体战士术来实现。使用幻体战士术后，在战斗中使用奇迹の水，效果仍然存在，但是战斗后会发现圣杯的EP并无消耗！同样的道理，其他消费EP甚至LP的技都可以用幻体战士术来实现不消费即使用，战斗后就恢复原状，而这招的负面效果就是使用后新悟得的技也会消失……



ジュエルビースト

迷宫“ジュエルビースト”的出现方法

1.完成“アサシンギルド”任务之后再次进入“アサシンギルド”与ミニオンストライフ交谈。

2.完成水龙的“モンスターを增やせ”之后与水龙交谈。

（注意，必须在“ジュエルビースト”复活之前对话才能出现。）

迷宫“ジュエルビースト”

调查石柱与ラミア，腐龙×4战斗（一共4次）。

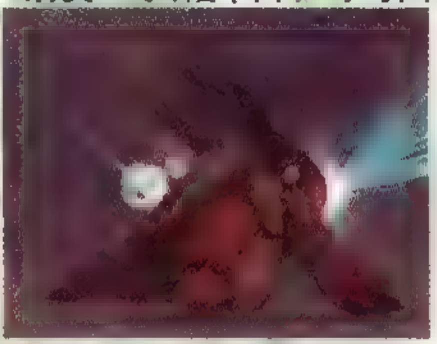
在继续前往洞窟的深处（需要ジャンプ和クライミング的技能）。

与石化兽×4，コカトリス×2战斗。

到洞窟最深处封印ジュエルビースト。

ジュエルビースト存在觉醒等级，如果等级为零的情况下它是不会复活。但如果等级达到1以上的话就会开始进行破坏。根据战斗次数ジュエルビースト的觉醒等级会不断增加，但是可以打败フロンティア地区几个洞窟中的固定BOSS会降低觉醒等级。

ジュエルビースト完全觉醒的话，可以在ウエストエンド和它战斗，注意它的ジュエルブラスター是全员上千伤害，也就是一击必杀，可装备アースガード来回避。另外的方法就是让它完全无法使用ジュエルブラスター，我的方法是合成タイムディシーバー＋生命波动，这样タイムディシーバー的消费BP大幅下降，可每回合使用，在它出手之前就结束战斗！



稀有的掉落品

收集稀有物品从来都是本系列的乐趣之一，而龙枪、水镜の盾、月下美人这些耳熟能详的名字本作中依然健在，下面就给出部分稀有的掉落物品，当然，掉落的概率可是很低的，我打龙枪的时候反复SL打了两个多小时……

种类	敌人名	掉下物品
兽	キマイラ	炎兽の革
兽	ゲリュオン	黑の石铠
兽	石兽	黑の石铠
兽人	オーガ	怪力手袋
兽人	オーガロード	怪力手袋
恶魔	デーモンコマンド	ダーククリスタル
恶魔	イフリート	冥界毒爪、フラショナル
昆虫	バガークイーン	?
植物	巨人树	藤娘
不死	スペクター	?
不定	スライム（银）	?
有翼	バジリスク	?
ハ虫类	玄龙	水镜の盾
ハ虫类	リザードロード	スコーピオン
ハ虫类	アビサルマローダ	ヒドラレザー
水栖	化石鱼	エスピオナージュ／スコーピオン
水栖	ディープテンタクラー	精灵银プレート
BOSS	ソウルドレイン	アストラルコート
炼狱	幸运の魔女	漆黑の魔道衣／ビルキース
BOSS	シルバードラゴン	龙枪ケレンドロウズ
BOSS	レッドドラゴン	龙枪マリストリク
BOSS	ゴールドドラゴン	龙鳞の剑
里四天王	ブレイズスレイブ	コスモエッグ
里四天王	浊龙	ロードオブカオス
里四天王	イノーマスウイング	エピックヒーロー
里四天王	キルリス	デストロイヤー

攻略特工队

Shining Force NEO

シャイニング・フォース ネオ

PS2 DVD ROM	SEGA	2005年3月24日发售	ARPG
	游戏人数1人	记忆容量117KB	7140日元

文：MASH

故事流程

圣地海亚特

经过了炎热的沙漠地带，马克斯一行人终于抵达了圣都海亚特（ハイアット）。

马克斯："……这里就是海亚特？"

古拉哈姆："没错，这里就是进入海亚特的入口。自从13年前的大战以来我也是第一次来到这里。"

琪琪蒂塔："还好，看来这里还没有遭到怪物们的袭击呢。"

说道这里马克斯发现自己的背后站着一名人头马的骑士。

玛丽埃尔："没有飞空艇的情况下出城门是很危险的，请不要随便出城。"

马克斯："我们并不是出城，我们是从外面刚刚抵达这里的。"

玛丽埃尔："什么……难道你们经过灵峰巴克斯（バッカス），平安无事的抵达这里？"

马克斯："对，我们是……"

古拉哈姆"哦"！这不是玛丽埃尔嘛！"

玛丽埃尔："父、父亲？！您怎么会在这里？"

古拉哈姆："哈哈哈！女儿，我们已经5年不见了。"

玛丽埃尔："真是好久不见，您在那里过得好吗？……哦，看来你们都

持有着FORCE徽章，原来你们都是FORCE。"

马克斯："初次见面，玛丽埃尔。我叫马克斯，之前在师父处经常打听到你的事情。"

玛丽埃尔："你就是马克斯！父亲在信件中也经常提到你的事情。"

巴伦："实在是太美丽了……看来玛丽埃尔的外貌倾向于母亲呢。"

古拉哈姆："喂！巴伦，你什么意思！"

琪琪蒂塔："的确是，作为一名女性谁也不原意拥有岩石般的外貌。"

古拉哈姆："岩石……你们真过分啊。"

这样马克斯一行刚抵达海亚特第一个遇到了古拉哈姆的女儿玛丽埃尔。

马克斯："我们来到海亚特的目的是为了向凯奥斯（ケイオス）国王禀报一件事情。能不能带我们去见国王？"

玛丽埃尔："想见国王陛下？好，那我带你们过去。我也刚刚完成了一项任务要向国王禀报，随我来吧。"

马克斯一行人跟随玛丽埃尔来到了谒见之间。

发掘王凯奥斯："唔？玛丽埃尔，你不是去桑特班斯？怎么回得这么早？"

玛丽埃尔："我在路上得到海亚特特务兵的联络，我判断特务兵的联络的情报事关重要，所以路中返回向陛下禀报。"

凯奥斯："那你后面的那些人就是有关人士？"

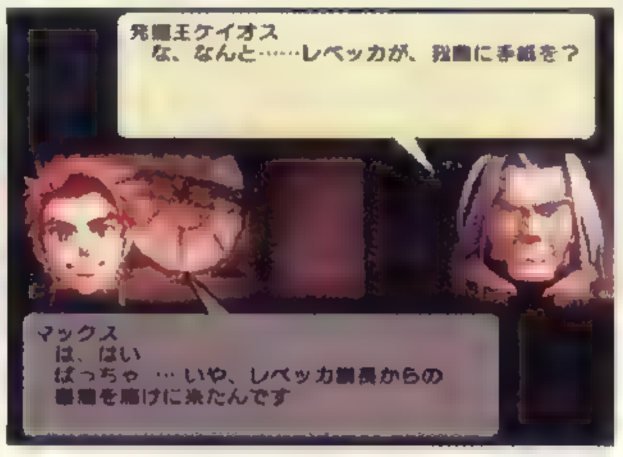
玛丽埃尔："不，他们是从格林斯里布斯来的FORCE一行。"

凯奥斯："哦！格林斯里布斯，那就是说飞空挺回来了？"

玛丽埃尔："不，他们是以徒步穿越灵峰巴克斯而来。"

马克斯把列贝卡的信件交给了凯奥斯。

凯奥斯："列贝卡的信件！真的很久没看过列贝卡的信件。好，马上打开看看。"



马克斯向凯奥斯交给信件的同时，说明了这几天在路上发生的事情。

凯奥斯："唔……没想到事态变得这么严重。范德尔夫，以为我再也听不到这个名字了，但没想到连盖亚都被他……。"

马克斯："……我一定会阻止范德尔夫的暴走。"

凯奥斯："现在事态非常紧急。立刻派兵去圣域看守大结晶，阻止范德尔夫的侵入。"

玛丽埃尔："陛下，目前的情况非常紧急，能否派我到鸟人族之乡，说得鸟人族，借助他们的力量？"

凯奥斯："鸟人族？难道你要去龙之山的鸟人族之乡？"

玛丽埃尔："刚才有士兵报告，看到有巨大的LEGION进入地底大洞窟。我回城就是把这件事向陛下禀告。如果真的有巨大的LEGION进入地底大洞窟的话鸟人族之乡会很危险。"

凯奥斯："……你不能去。"

玛丽埃尔："为什么！13年前的大战中鸟人族为了埃拉诺拉不惜一切，现在我们应该为鸟人族报答。"

凯奥斯："现在鸟人族之乡只有两名鸟人族，而且他们两个都是FORCE。由他们的力量对付LEGION应该没问题，但海亚特只有你一个FORCE，你也应该很清楚以该做什么。"

玛丽埃尔："埃拉诺拉的住民除了鸟人族以外大部分都是移民过来的，但是不是移民对我不重要，关键是现在我们都是埃拉诺拉人。现在我们的同胞遇到危险，我不能见死不救，我一定要把他们救回来！"

说完玛丽埃尔立刻回头向龙之山方向跑过去。

马克斯："陛下……我也赞同玛丽埃尔的想法，虽然现在处于的情况非常紧急，但连自己眼前的危机都解决不了的话拯救世界就更不用说了。"

凯奥斯："……你说得没错，我们也总不能把事情全部托给你们。好！直到你们回来为止我们会死守大结晶，你们就先完成你们的使命吧！"

于是马克斯一行人与玛丽埃尔一起前往龙之山的地底大洞窟。

玛丽埃尔："到了，这里就是鸟人族之乡。"

从地底大洞窟的北端一直到南端，马克斯一行人终于来到了鸟人族之乡。

古拉哈姆："这里怎么连一个建筑物都没有。"

巴伦："唔？下面好像有人在战斗。"

梅丽露："那是鸟人族的……"

玛丽埃尔："马克斯，我们快去帮助他们！"

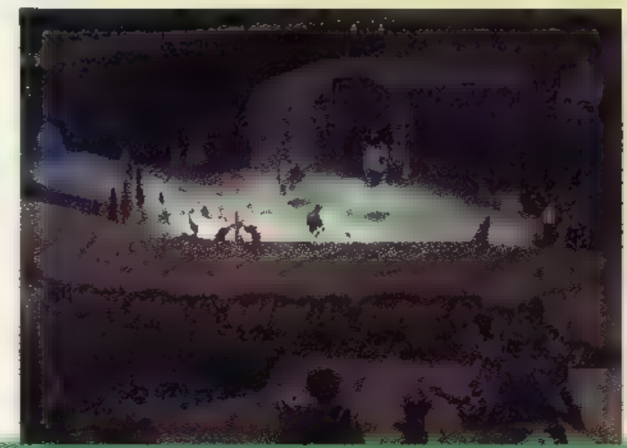
走近一看，原来是在炼狱岛遇到的克雷因和弗雷亚。

马克斯："克雷因，弗雷亚！"

克雷因："……你们来干什么。"

玛丽埃尔："我们是过来帮你们的，接下来就交给我们吧！"

克雷恩："用不着你们操心！这里是我们的家，我们自己会解决问题的！难道你们打算这个小地方都从我们手上



夺走吗！”

玛丽埃尔：“怎么会……！我们只是……”

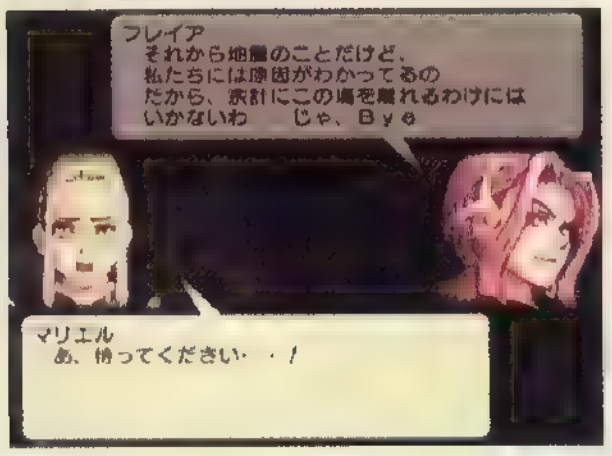
马克斯：“好了，不要再说了。不管算不算帮你们，我们也总要把这些怪物们除掉！”

克雷恩：“哼……随你们便吧。”

由马克斯一行人的帮助之下，终于把所有怪物全部击退。

克雷恩：“本来我们两个人也足够能击退这些怪物，而且即使你们拯救世界，我也不会感谢你们的！”

说完，克雷因就立刻飞走。



弗雷亚：“克雷因也真是的，跟他们生气又有什么用呢……，反正谢谢你们前来帮助我们。”

玛丽埃尔：“等一下！这里还很危险，请你们到海亚特避难一下。”

弗雷因：“刚才你们也看到了，克雷因决不会去海亚特。而且我也不想离开克雷恩。……还有我也并没有完全原谅海亚特人……。所以我不能跟你们一起走……再见。”

说完弗雷亚也向克雷因飞走的方向飞走了。

古拉哈姆：“鸟人族为什么如此厌恶海亚特人？两者之间到底发生了什么事情？玛丽埃尔你知道事情的真相吗？”

玛丽埃尔：“埃拉诺拉本来是鸟人族的土地，而我们海亚特、桑特班斯的移民来到这里才只有30年。当时鸟人族把食物和住处分给了移民，他们对待移民非常热情。……但悲剧就发生在13年前的大战争中。大战末期，双方都消耗了很多的战力，所以开拓民和原住民之间计划把所有战力都集结起来，展开一场大规模的扫讨战。由于战场是沙漠，所以计划鸟人族从空中掩护，海亚特人从地上率领部队，用两面夹击的形式去击退敌人。但是中了敌人的埋伏，最后作为海亚特军指挥官的陛下把鸟人族作为诱饵，只带着海亚特军从战场逃跑……。结果鸟人族全军覆没，只剩下了从战场归来的克雷因和当时鸟人族族长泽非（ゾフィ）的女儿弗雷亚。”

古拉哈姆：“被称为大陆三贤者之一的凯奥斯把鸟人族当作诱饵？！怎么会……！”

马克斯：“所以鸟人族就自从以来憎恨人类……。”

玛丽埃尔：“我再过去尝试说服他们。”

马克斯：“好，我们一起去吧。”

说完一行人就向鸟人族飞走的方向走，来到鸟人族之乡。克雷因和弗雷亚果然在这里。

克雷因：“说多少次才知道！我们之间没话好说，快点离开这里！”

玛丽埃尔：“但……，这里很危险的。如果你们不离开的话……”

克雷因：“我们的事用不着你们操心！”

弗雷因：“像你们守护圣地一样，这里也是我们鸟人族的圣地。所以我们不能离开这里，你们也应该很清楚吧。”

玛丽埃尔：“没办法……，那今天我们就告辞了。但是一旦发生危险的话请你们立刻前往海亚特，我们一定会帮助你们的！”

弗雷亚：“现在不仅是我们这里，连你们的国家也处于很危险的情况。你们应该担心你们国家才对，要不然你们也将会失去一切的……像我们鸟人族一样。”

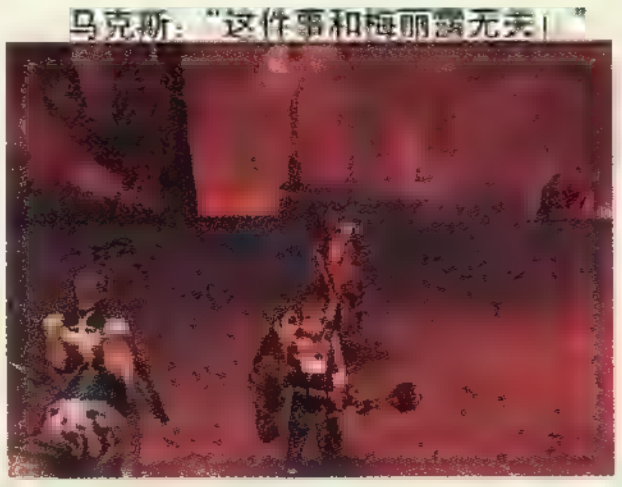
一行人回到海亚特，发现海亚特到目前为止并没有遭到敌人的袭击。但是他们刚到达大厅的时候LEGION大群突然出现在圣地内，这些都是因为范德尔夫会使用瞬间移动魔法。当马克斯一行人消灭所有圣地内的LEGION，抵达大结晶附近时发现范德尔夫已经在大结晶的旁边。

范德尔夫：“等你很久了……”

马克斯：“范德尔夫。”

范德尔夫：“如果你不来的话我根本就无法靠近大结晶。你也应该知道13年前封印月之象征暗黑城堡的就是大结晶，所以作为月之眷族我根本无法靠近大结晶。虽然现在的大结晶只有以前的三分之一大小，但我的身体还没有完全得到回复，只要靠近大结晶的话我的力量立刻被大结晶吸取。多亏你我才能安然无恙的来到这里……梅丽露！”

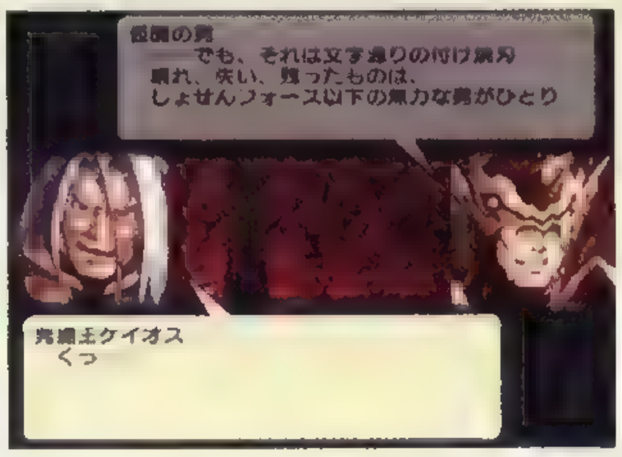
马克斯：“这件事和梅丽露无关！”



范德尔夫：“马克斯难道你以为我是利用你的力量来削减大结晶的力量吗？呵呵，你真是单纯，你完全错了。我不是以前跟你说过了，梅丽露和我一样也是月之眷族。为了接近大结晶，所以我就借用了梅丽露的月之眷族的力量。好了，闲话就说到这里，我给你们一次机会，看你们能否在我杀死凯奥斯，破坏大结晶之前打败它！”

说完范德尔夫召唤出一只巨大的LEGION。马克斯一行人打败LEGION之后前往大结晶处一看，凯奥斯正在跟范德尔夫苦战。

范德尔夫：“唔？比我想象中快多了，看来进步很快啊。好，凯奥斯我今天就放你一马。”



范德尔夫回过身举起剑向大结晶方向走，将一刀把大结晶砍成碎片。

范德尔夫：“哈哈哈！3块FORCE大结晶都被我破坏了！这下我能召唤暗黑城堡。现在任何东西都无法阻止暗黑城堡！马克斯，我们到光之圣地埃克诺亚一决胜负吧！”

说完之后范德尔夫和马克斯突然消失了。

玛丽埃尔：“消失了……？”

凯奥斯：“两个人可能踏上了光之圣地埃克诺亚。”

梅丽露：“埃克诺亚是马克斯的故乡……，他们为什么到埃克诺亚？”

凯奥斯：“那里除了埃克诺亚以外还有曾经封印的暗黑城堡。范德尔夫可能打算在马克斯面前召唤暗黑城堡。”

梅丽露：“我也要去埃克诺亚，去帮助马克斯！但埃克诺亚到底在什么地方？”

凯奥斯：“埃克诺亚位于炼狱岛的北方，要到那里需要很长时间。恐怕时间来不及……”

梅丽露：“但是……！”

另一方面被范德尔夫传送到埃克诺亚的马克斯。醒来之后发现自己躺在阳光照射的草坪上，当他站起来之后发现自己的眼前有一座小屋，从门里出来一个机器人，默默地招呼着马克斯。进入小屋之后马克斯的意识又开始朦胧起来，过一会醒过来的马克斯发现自己躺在一个荒凉的土地上。刚才的那一片草坪和一间小屋……难道是在做梦？

马克斯：“这里……到底是？”

范德尔夫：“这里是光之圣地埃克诺亚，曾经光之大结晶就安置在这个地方。13年前我为了召唤暗黑城堡，将把光之结晶破碎。但碎成三半的结晶成为三个圣地的大结晶，再次封印了暗黑城堡。但是现在我把三个大结晶全部破坏，暗黑城堡现在不受任何拘束！”

马克斯：“那我就召唤暗黑城堡之前将把你打倒！”

范德尔夫：“你能做到吗？如果你不舍弃对凯因的迷念，就永远战不过我！来吧！”

马克斯用浑身的力量冲向范德尔夫，但回复了月之眷族力量的范德尔夫面前他根本不是对手。

范德尔夫：“怎么了马克斯，你不是说要杀死我吗？要不然我会召唤暗黑之城。把你杀死之后……，让梅丽露成为我的人，我会替你好好‘照顾’她的，哈哈哈！”

范德尔夫的这句话使马克斯再次引发斗争心，他再次以浑身的力量向范德尔夫挑战。而这次马克斯好象变了人一样，和刚才完全不能相比。他把范德尔夫的剑弹开，正要向范德尔夫挥剑的时候，范德尔夫像盖亚的时候那样把凯因的人像浮现出来。但马克斯最后还是以坚强的意志向范德尔夫挥剑，把他的假面切成一刀两半。

凯因：“马克斯……做得好……”

马克斯：“凯因，真的是凯因吗？”

凯因：“好象做了一个很长的恶梦……。”

马克斯：“刚才切断的假面，那就是范德尔夫的本体？”

凯因：“没错，我被假面控制身体。我竟然做出了……”

马克斯：“不要再说了……一切都结束了。”

凯因：“我杀死了父亲，我杀死了很多我心爱的人……！”

马克斯：“这不是你的错，这都是因为范德尔夫控制你的身体才……。”

凯因："不，如果我具有再顽强的意志，就不会出现这样的惨剧。但是……我还是完全被范德尔夫妥控制。"

范德尔夫："对，是因为你的意识和我的意识互相同调，所以你才会感到罪恶感。"

马克斯："你……你就是范德尔夫！"

范德尔夫："对，这就是我真正的面貌。因为力量复原，所以从今以后没必要依靠凯因的身体了。现在找回我的暗黑城堡和身体，我将表演一个很有趣的戏剧给你们看。"

马克斯："放出这种恶趣味的东西，你到底想干什么？只对我们家族有仇的话你不会付出这么多的代价来召唤暗黑城堡的！"

范德尔夫："你说的没错，暗黑城堡将会为我创造一个理想的世界。"

马克斯："理想……？毁灭世界上的所有人只剩你一个人在孤独的大声笑，这就是所谓的你理想中的世界吗？"

范德尔夫："闭嘴！我用压倒性的恐怖和力量来统治世界！……就这么简单。"

马克斯："……就这么简单，你知不知道你这种自私的想法到底杀死了多少人！"

范德尔夫："是要世界上的所有人不顺从我的话，我会杀死世界上所有的人！"

范德尔夫开始召唤暗黑城堡，同时要召唤邪恶的根源暗黑龙。而马克斯在最危险的时刻由凯因的舍身攻击，从范德尔夫的手掌中逃离出来，但到了地面的的时侯已经用尽了所有力量……。

光之试练

盖亚："暗黑龙……，一旦它被召唤出来的话，整个世界将毁灭在暗黑龙的手上……。"

马克斯："老爸！"

玛丽亚："马克斯……"

马克斯："你们两个人都在？！到底怎么回事，我已经死了吗？"

盖亚："冷静一点，马克斯，你并没有死。暗黑城堡现在已经被范德尔夫召唤出来，世界面临着毁灭的危机。现在能拯救世界的人只有一个。"

马克斯："你想说的是FORCE吧？"

盖亚："不，只有超过FORCE极限的人才能够拯救目前的世界。"

马克斯："超越FORCE的极限……真的有那种人吗？"

玛丽亚："马克斯，我相信你一定能超越FORCE的极限。如果只有你一个人的话可能无法超越极限，但你有很多同伴，有很多坚信你力量的同伴。"

盖亚："马克斯，你要相信你自己的力量和同伴。"

玛丽亚："我相信你一定能成为打破暗黑的光明之力量'SHINING FORCE'。"

盖亚："我们在这里始终看守着你，不要舍弃希望，你一定能做到……"

马克斯："老爸……，等一下！老爸！！"

梅丽露："……怎么了，突然大声喊叫……"

马克斯："唔……？梅丽露？……对了，暗黑城堡出现之后我们回到了格林斯里布斯……。"

梅丽露："刚才是不是做恶梦了？"

马克斯："梦……？刚才的都是梦……？大家呢？"

梅丽露："他们都在本阵，刚才列贝卡奶奶说你醒来之后让你去见她一面。"

议长邸

马克斯："奶奶！"

列贝卡："你醒来了！伤处好点了吧？在你养伤的期间我在这里已经掌握了大致的现状。"

马克斯："那现在的状况如何？"

列贝卡："……暗黑城堡复活的同时，从月亮中降来了无数的LEGION，受到它们的袭击，有很多城镇都变成了荒废，同时也死了很多人。但这些都是暗黑城堡复活的第一天发生的事，从第二天开始就再也没有从月亮中降来LEGION，也没有发动过任何组织性的攻击。13年前的大战中从来没有过这样的情况。和13年前相比，世界上的总人口和FORCE数都大幅下降，如果想13年前一样敌人发动进攻的话，我们是必败无疑。但不知道他们为什么停止了攻击，不知敌人有什么企图。"

马克斯："……范德尔夫在暗黑城堡里跟我说过，他想利用恐怖和力量来统治世界。"

列贝卡："那就是说，如果我们不顺从的话就展开大屠杀？"

马克斯："即使是这样，但我决不会顺从他！我现在就去暗黑城堡，再次向跟他挑战！"

列贝卡："好！你既然已经下了决心，那我也使出我最后的绝技了。剩下的时间不多，利用这段时间将对你进行彻底的强化训练。"

马克斯："强化……？"

列贝卡："对，当时你在暗黑城堡的时候不是输给范德尔夫吗？"

马克斯："对……，但下一次我绝不输给他，告诉我奶奶为了进行强化我该做什么？"

列贝卡："在这段期间内你必须要获得光之力量……"

马克斯："光之力量……，是不是说让我成为SHINING FORCE？"

列贝卡："……你已经知道SHINING FORCE？"

马克斯："在梦中我见过老爸和老妈，这是他们对我说的。"

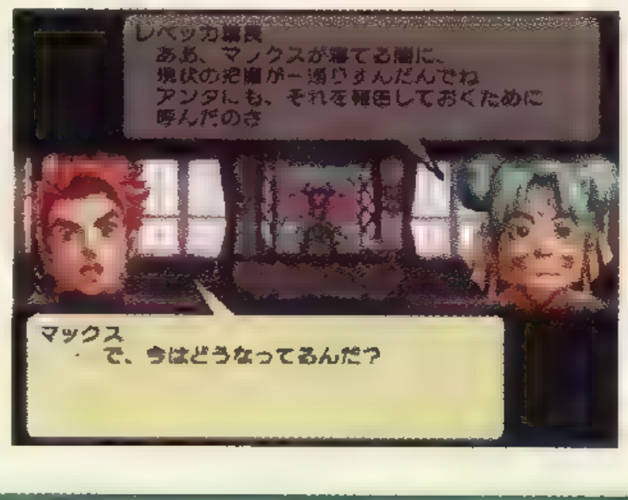
列贝卡："难道这也是命运所安排的吗？13年前的大战争中有一名FORCE穿越了所有艰苦的试练，最后成为了SHINING FORCE，她的名字叫玛丽亚……。"

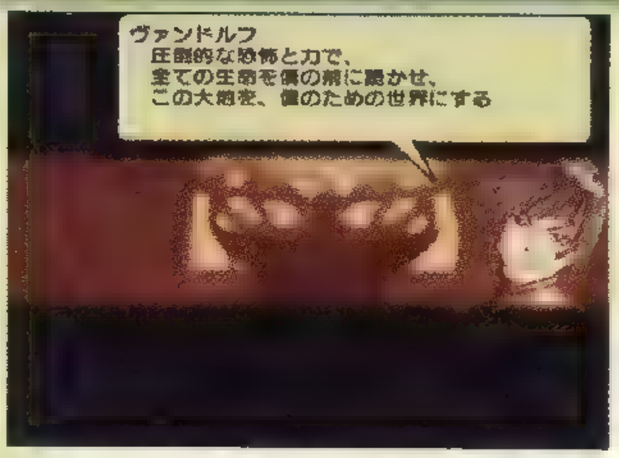
马克斯："……老妈？她是SHINING FORCE？！"

列贝卡："没错，13年前为了封印暗黑城堡，很多FORCE挑战了成为SHINING FOECE的试练。由于试练极为苛刻，所以挑战最终试练的时候只剩下玛丽亚和盖亚。但是光之力量只会选择一个人为SHINING FORCE，最后光之力量选择了玛丽亚成为SHINING FORCE。虽然这中的结果对很多人来说觉得意外，但这说明了玛丽亚具有比盖亚更坚强的意志。玛丽亚用光之力量把暗黑城堡押回到月亮，其后我们剩下的FORCE利用3个大结晶封印了暗黑城堡。"

马克斯："老妈具有如此强大的力量……"

列贝卡："没错，你老妈是个英雄，是拯救全世界的英雄！但是……完成使命后玛丽亚也用尽了一切力量，再也回不来我们身边了……。过了13年的现在范德尔夫再次召唤出暗黑城堡，我们需要下一个





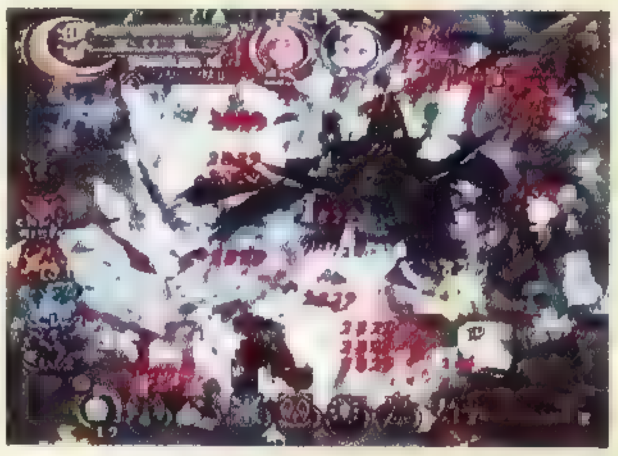
SHINING FORCE要阻止暗黑城堡的复活。"

马克斯："那就是说我们几个FORCE向试练挑战的话会有可能其中一个FORCE会成为SHINING FORCE？"

列贝卡："没错，当年玛丽亚身边也存在很多同伴，包括你父亲，同伴们都一致地支持玛丽亚。之所以玛丽亚才能成为FORCE。现在你也存在很多同伴，相信你们一定会成功。试练的洞窟共有3个，只要到每一个洞窟的最深处接受试练的话就能成为SHINING FORCE。马克斯，全世界的命运就全部寄托给你了。"

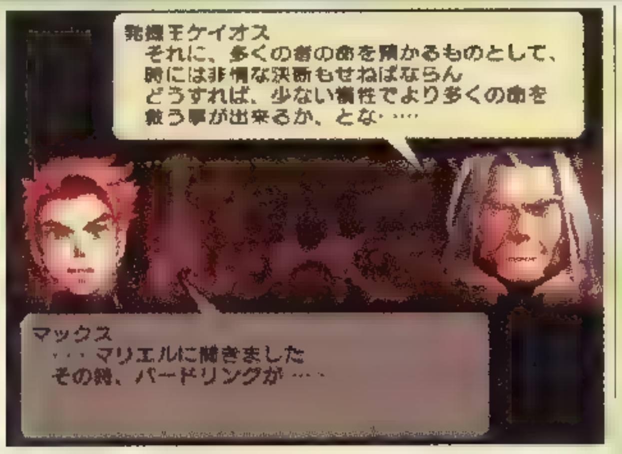
马克斯："放心！我一定会获得光之力量，然后再打败范德尔夫！"

回到本阵后马克斯给同伴讲了在圣地埃克诺亚发生的事情和凯因，范德尔夫的事情。其后和同伴的齐心协力下马克斯完成了第一和第二个试练。当他们为了完成第三个试练，前往埃拉诺拉的大陆时却发现有一个小麻烦。那就是第三个试练的洞窟就在鸟人族之乡，如果没有鸟人族的认可就无法进入试练的洞窟。而把人类当作仇人的克雷因当然也不肯愿意让他们进入第三个试练，于是马克斯一行人前往海亚特城了解到13年前的大战中海亚特人和鸟人族之间发生的事情真相。



马克斯："凯奥斯王，……能不能详细地告诉我们13年前的大战人类与鸟人族之间发生的事情真相？"

凯奥斯："……事情是我刚刚移民到埃拉诺拉的时候发生。当时我在桑特班斯建立了据点。有一天探险队在内陆进行探索的时候遭到怪物的袭击，当探险队马上要全灭的时候有一名鸟人族的战士前来帮助探险队击退了怪物群。战士的名字叫做泽非，他是个勇敢并充满正义感的弓箭手。自从以来我和泽非就成为了好友，后来我成为海亚特国王，泽非成为了鸟人族族长，但我们两个人的关系依然很好。在13年前的大战中……我们依然并肩作战，悲剧就发生在大战末期展开大规模扫讨战的时候。当时从陆上战斗的我们海亚特人不幸地遇到了流沙的阻碍，再加上云霾般的LEGION群，只能停留在原地等着全灭。

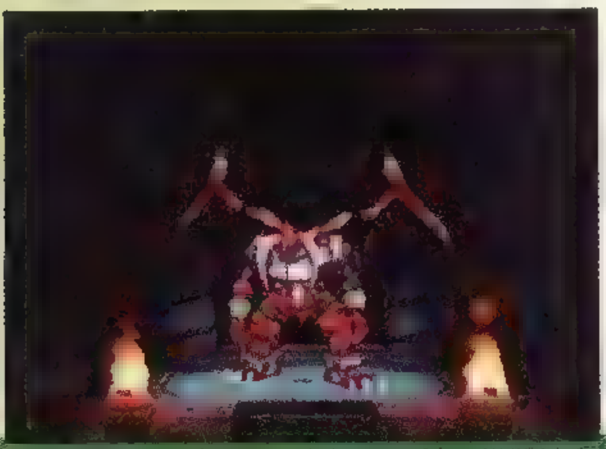


而没有我们的支援下鸟人族和无法单独扫讨敌人。我们无法得救的情况下我向泽非说让鸟人族撤退。但泽非拒绝，他不仅拒绝了我的劝意，反而率领鸟人族部队冲向LEGION群当中。他这么做全是为了让我们海亚特军趁着他们引开敌人注意力的机会逃离战场。虽然当初我也想和鸟人族一起突击，……但我没有做到。在地形不利的情况下即使两个部队一起突击也毫无胜算，只能全灭。如果鸟人族不考虑我们安危的话完全有机会逃离战场，但鸟人族为了我们展开舍身的攻击，我不能白白浪费鸟人族拿他们的性命来创下的机会。最后我们拿鸟人族部队全灭换取了海亚特军的安全逃离。所以现在鸟人族只剩下，由于受伤没有参加战斗的克雷因和当时还幼小的弗雷亚两个人。所以我依然承认当时我完全不顾鸟人族的安危，只顾着海亚特军的安全逃离。但我并没有后悔我当时的选择。”

马克斯听到之后也觉得凯奥斯所说的话也有道理，他并没有觉得凯奥斯的当时选择是错的。于是马克斯尝试说服克雷因。刚好凯奥斯告诉他泽非给克雷因留下一封信件和鸟人族一直流传下来的弓箭。

马克斯一行人前往鸟人族之乡把凯奥斯所说的话如实地向克雷因和弗雷亚讲。之后把两个人带到泽非留下的信件和弓箭所在的洞窟。当克雷因拿起弓箭的时候他看到了13年前的战争中发生的一切事实。最后克雷因和弗雷亚为马克斯打开了前往最终试练洞窟的门。马克斯也将完成最终试练终于成为SHINING FORCE!

就在这时候从本阵飞来一个消息，说突然遭到LEGION群的袭击，结果之前由于身体不舒服，在格林斯里布斯养伤的梅丽露被范德尔夫劫走。当本阵的话刚说完，范德尔夫带着梅丽露出现在马克斯的面前。由于梅丽露在遗忘之遗迹中见过自己的父母之后已经得知自己是月之眷族，再加上范德尔夫在暗中对她所说的谣言，梅丽露现在完全把本次事件的责任全部推在自己的身上。在这么大的罪恶感之下她最后选择跟范德尔夫一起走。最后梅丽露和范德尔夫利用瞬间移动魔法从马克斯的眼前消失。



暗黑城堡

一行人回到本阵的时候发现传送门房间里出现了传送到暗黑城堡的传送门。他们为了拯救梅丽露的同时并阻止范德尔夫，利用传送们来到了暗黑城堡。

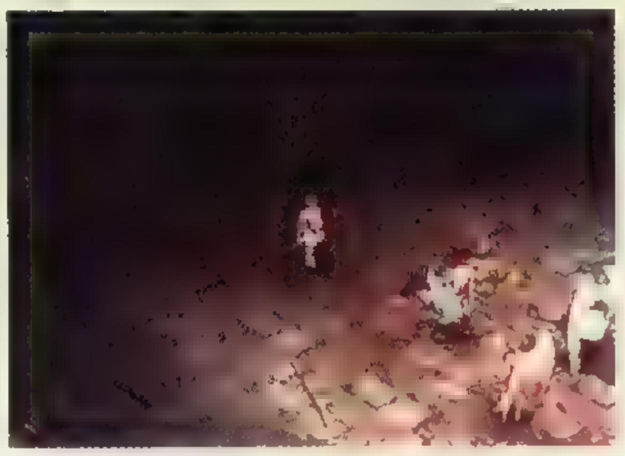
当马克斯一行抵达暗黑城堡最高层的时候范德尔夫再次带着梅丽露出现在马克斯面前。在马克斯的说服之下梅丽露终于打开了心中的门扉，回到了马克斯的身边。于是一行人继续向范德尔夫所在的王座前进。

范德尔夫："你终于来了，马克斯。暗黑城堡已完全复活，再加上我之前的伤痕也完全治愈。你已经毫无胜算，如果你乖乖地顺从我，我还给你一条生路。"

马克斯："……范德尔夫，你只是想得到同伴而已，之前你所说的统治世界，统治所有人类只不过是借口而已，你自己应该最明白这一点。但你为什么就不能说出来的，为什么只能用暗之力量的方式来表达自己的欲望？"

范德尔夫："哈哈哈！没想到用这种无聊的话来翻弄我。"

马克斯："难道我说的不对吗……？范德尔夫！"



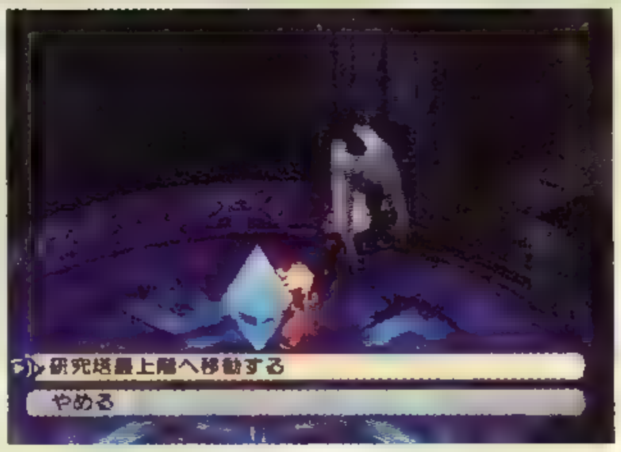
范德尔夫："闭嘴！我只是想亲眼看到背叛者们痛苦、绝望、恐怖的面貌！对其它的事情我从来不感兴趣。你不是想要阻止我吗，好！放马过来吧！"

范德尔夫被马克斯的那句话动摇，向马克斯冲来。但失去理性的范德尔夫已经不是马克斯的对手。最后被打败的范德尔夫终于下了决心把自己的身体作为祭品，开始进行暗黑龙的召唤。

范德尔夫："多么美丽的景色，靠近月亮附近的话也能看到如此美丽的景色。"

马克斯："范德尔夫……"

范德尔夫："我出生在加斯凯特城镇的一个商人的家庭，过着一个很平稳的生活。有一天家里突然闯进了强盗，我就便成为了人质，当时我感到极度的恐惧，在心中不停地在想把强盗杀死。这时候我第一次在无意识中放出了暗黑的力量。从这时候开始我作为月之眷族的力量开始觉醒。但是一旦发现我是月之眷族，周围的人都开始避开我，就连我的父母都是以很冷漠的眼光对待我。最后把我送到炼狱岛。……对，就因为我是月之眷族，所以我父母就向丢垃圾一样把我舍弃。在监狱中的经验实在是无法用语言来表达。在这个时候盖亚从这



个地狱中把我带出来。作为养子我被带到埃克诺亚和凯因和你一起共度了新的生活。埃克诺亚的生活使我逐渐忘记那些地狱般的过去，作为一个普通的人开始度过普通的生活。但13年前加斯凯特城又发生了一件关于月之眷族的事件，而且这次的月之眷族预兆出现在国王的女儿身上。"

马克斯："你说的是梅丽露……？"

范德尔夫："没错。但是由于她是公主，但事态并没有想象中那么严重，很快又回到平稳的生活。当时我就想这就是贵族和平民的差别。贵族和平民之间有如此大的差别，我就是因为出生在平民家，所以才遭到地狱般的经验。我无法抑制从我伸出无尽涌出来的冲动。所以当时利用暗黑的力量把公主是月之眷族的事实流传到民众当中。"

马克斯："那就是说引发13年前加斯凯特内乱的……？"

范德尔夫："没错，一切都是我一手造成的事，但盖亚和玛丽亚察觉到我的所作所为。结果还是想把我舍弃。他们最后还是背叛了我！"

马克斯："当初先背叛的不是你吗。他们为了抑制你心中的暗黑力量，所以把你带到家里养大，但最后你还是背叛。希望让你继续活下来，让你好好体验你的罪过。"

范德尔夫："我不打算返回，而且根本不可能返回……。这就是我给你的最后的答案！"

说完，范德尔夫的身体开始发生变化，原来他把自己和LEGION的肉体融合起来。但最后还是被马克斯打败。

范德尔夫："为什么，为什么我会被你输掉！我不会一个人死去的，我将把你们同归于尽！"

马克斯用尽了最后的力量把两个同伴传送到本阵，但自己却和范德尔夫一起吸进到月之眼睛。

马克斯："范德尔夫……，本来打算让你使用暗黑的力量来复兴世界。"

范德尔夫："利用暗黑的力量来复兴世界？只能带来绝望和毁灭的暗黑力量怎

么可能复兴世界。"

马克斯："力量是根据使用者能成为善也能成为恶。这跟光之力量和暗之力量没有关系。"

范德尔夫："那我问你，对你来说什么叫做善？"

马克斯："'成为守护弱者的盾牌，成为无力者锐利的剑'。是我师父教我的。"

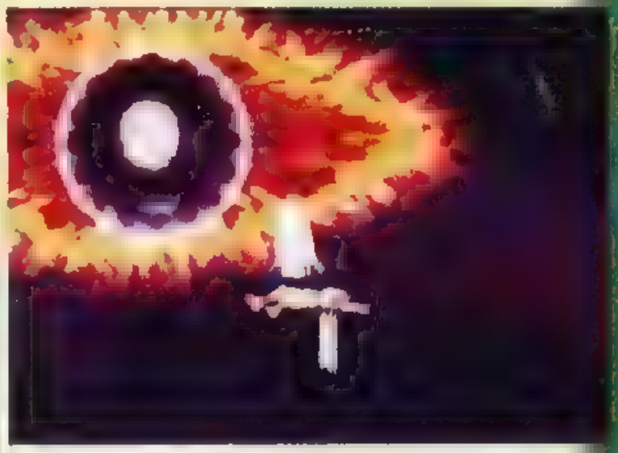
范德尔夫："这不是FORCE的最基本心得吗？曾经凯因也对我说过。你也只不过是模仿别人而已。"

马克斯："哈哈……，就是因为觉得非常棒，所以才会去模仿。还有一个，如果犯错误的话并不是将他毁掉，而是让他改邪归正。"

范德尔夫："你是说将把我改邪归正？"

马克斯："本来打算是，但结果我还是没有做到。"

范德尔夫："哼，真是对你无话可说了。算了，我已经跟你说话都说腻了，你可以走了。……用我最后的力量把你送到地上去，顺便把暗黑城堡也永远地封印。"



马克斯："范德尔夫……，难道……？"

范德尔夫："别误会了，所有的LEGION都是我的奴仆，这座城也只归于我的。我决不允许其他任何人使用我的城堡和奴仆。"

马克斯："……我知道了。我走了，范德尔夫。……我另外一个哥哥。"

范德尔夫："哼……，哈哈哈！再见了，弟弟……。"

说完，范德尔夫释放出所有的力量，把马克斯传送到地面上。最后范德尔夫一个人孤独地漂流在这未知的空间中。

玛丽亚："范德尔夫……，谢谢你。"

盖亚："从今以后你再也不是一个人了，以后我们将永远跟你在一起。"

玛丽亚："我们走吧，范德尔夫。"

于是三个人一起消失在月之眼睛当中。

玛丽亚："马克斯，你辛苦了。从今以后你就和你的同伴们一起在新的和平世界里共度新生活。"

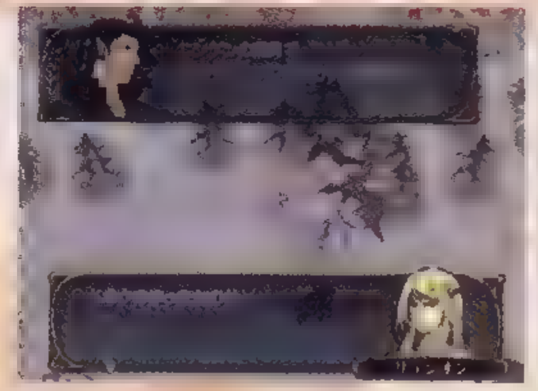
全文完

火炎之纹章 苍炎之轨迹 研究补完

文：SEED

GC DVD-ROM	任天堂	2005年4月20日发售	SRPG
	游戏人数 1人	记忆容量19格	6800日元

贵重物品入手法



本作中各种贵重物品相当有用，例如技能书、特殊装备等等，它们大多是在宝箱、民家或者敌人身上。下面就来列出各种贵重物品的入手方法，免得大家遗漏或者错过。

此外也有几个是要看情报获得的，不要错过。至于终章的S光レクスオーラ，已经确认可以获得，具体看后面的详细介绍。

名称	入手方法
特殊武器	
ヴァーグ・カティ	15章ソーンバルケ的初期装备，或者15章ソーンバルケ赠送
バルフレチェ	27章前半盗贼身上
レクスボルト	28章BOSS掉落
女神の杖	22章不打倒任何バルメニー僧过关后入手
ルーンソード	26章BOSS掉落
フレイムランス	23章BOSS掉落
ボルトアクス	25章BOSS掉落
能力药	
天使の衣	1章的民家/12章敌人身上
エナジーの霞	13章的宝箱/21章的宝箱
精灵の粉	14章的民家/22章的宝箱
秘传の书	12章敌人身上/14章的民家
はやての羽	2章BOSS掉落/13章的宝箱/终章敌人身上
女神の像	5章BOSS掉落/16章的宝箱
龙の盾	11章的民家/16章的宝箱
魔除け	9章的民家/21章的宝箱
ブーツ	15章沙漠宝藏
石像の欠片	10章的宝箱/15章沙漠宝藏
技能书	
奥义の书	13章的宝箱/16章据点处查看情报"ソーンバルケ"后选择"习う"/タウロニオ身上/27章前半BOSS掉落
护り手の书	24章的民家
待ち伏せの书	14章的民家
见切りの书	24章的民家
怒りの书	18章的宝箱
武器破坏の书	21章的宝箱
祈りの书	7章的宝箱
カウンターの书	10章的宝箱
挑发の书	20章敌人身上
一发屋の书	16章敌人身上
能力胜负の书	21章的宝箱
ぶちかましの书	20章的民家
キャンセルの书	15章沙漠宝藏
连续の书	17章第4战敌人身上
勇将の书	27章前半的宝箱
回复の书	18章拒绝リュシオン加入时获得
其他	
ラグズガード	ジル的初期装备
半化身の腕轮	ムワリム的初期装备
フルガード	16章的宝箱
ナイトリング	19章用有翼族说得ネサラ后，他会和リュシオン对话。此时如果没打倒任何キルヴァス兵即可获得
サイレス	18章的宝箱
ハマーンの杖	23章据点处查看情报"セネリオ"
化身の石	モウディ的所持品/12章敌人身上
マスターブルフ	10章BOSS掉落/11章BOSS掉落/21章的宝箱
武术书	9章BOSS掉落/12章敌人身上
白の宝玉	15章沙漠宝藏
青の宝玉	12章BOSS掉落
赤の宝玉	8章敌人身上/14章マカロフ身上
资金	3章完成后2500/9章完成后20000/14章完成后10000/16章完成后25000/19章完成后70000

奖励经验值

奖励经验值在本作中相当重要，利用好奖励经验值对于培养强力同伴可谓事半功倍。二周目可以打开新增选项，每章完成后都有详细的奖励经验值获得情况。一般奖励经验值分为过关、脱离、特定人物（有时甚至是敌人）生存等等，下面就来列出详细情报。注意过关的经验值是要不超过一定回合数才能获得的，而且所用回合数越多就越少，因此不要拖延战斗。此外难度也会影响获得的奖励经验值，maniac难度下所获得的奖励经验值只有其他两个难度下的一半……

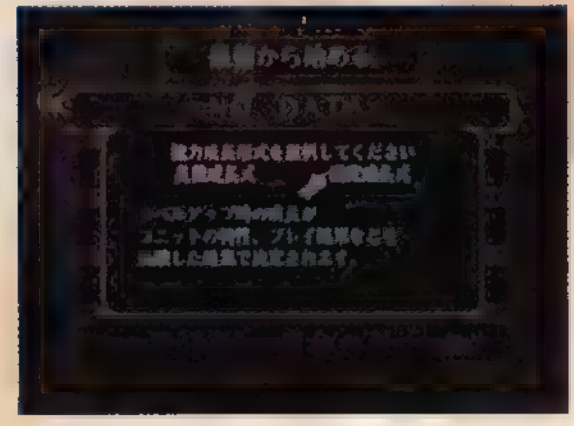
章节	名称	Normal/Hard	Maniac	备注
序	—	—	—	
1	クリアターン	200	100	
2	クリアターン	200	100	
3	クリアターン	200	100	
4	クリアターン	300	150	
5	—	—	—	
6	クリアターン	300	150	
	味方の离脱	10	5	乘以脱离同伴的数目
7	クリアターン	300	150	
8	—	—	—	
9	クリアターン	300	150	
10	クリアターン	300	150	
	见まわりに发见されなかった	1400	700	
	味方の离脱	10	5	乘以脱离同伴和NPC的数目
11	クリアターン	300	150	
	自警团の生存	50	25	乘以存活自警团的数目
12	クリアターン	200	100	
13	出击しなかった	50	25	乘以同伴的数目
14	クリアターン	300	150	
15	クリアターン	300	150	
	敌ユニットの生存	40	20	乘以存活敌人的数目
	敌全员の生存	300	150	
16	クリアターン	400	200	
17	クリアターン	700	350	
18	クリアターン	300	150	
19	クリアターン	300	150	
	カラスの离脱	300	150	
20	クリアターン	400	200	
21	クリアターン	400	200	
22	クリアターン	300	150	
	僧侣の生存	20	10	乘以存活僧侣的数目
23	クリアターン	400	200	
24	クリアターン	400	200	
25	クリアターン	300	150	
26	クリアターン	500	250	
27	クリアターン	400	200	
28	クリアターン	400	200	
终	—	—	—	

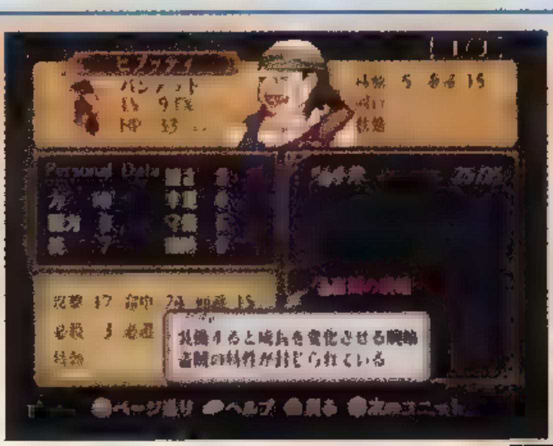
装备的成长率?

选择固定成长方式的话，并不意味着每次升级所成长的数值为固定的，还是和战斗的方式、敌人甚至身上的装备有关！下面就来列出全部装备对成长率的影响，其中大多是增加某些数值，同时降低其他数值，特别推荐的是骑士の护り，它不会降低任何数值，而且速度成长 +30！

名前	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防
てつの剣	0	−5	0	5	5	0	0	−5
训练用の剣	0	0	0	0	0	0	0	0
细身の剣	0	0	−5	0	5	0	−5	5
はがねの剣	5	5	0	0	−5	0	−5	0
ぎんの剣	−5	0	0	−5	0	5	5	0
てつの大剑	0	−5	0	5	5	0	0	−5
ぎんの大剑	−5	0	0	−5	0	5	5	0
どくの剣	0	0	0	0	0	0	0	0
リガルソード	0	0	0	0	0	0	0	0
勇者の剣	5	0	−5	5	0	−5	0	0
ヴァーゲ・カティ	0	−5	5	−5	0	5	0	0
キルソード	−5	0	0	5	0	−5	5	0
アーマーキラー	0	0	−5	−5	0	0	5	5
ラグズソード	0	0	0	0	0	0	0	0
长柄刀	−5	0	0	0	5	5	0	−5
バルフレチェ	0	−5	5	−5	0	5	0	0
ルーンソード	0	−5	5	0	0	−5	0	5
エタルド	0	0	0	0	0	0	0	0
ラグネル	0	0	0	0	0	0	0	0
グルグラント	0	0	0	0	0	0	0	0
てつの枪	0	−5	0	5	5	0	0	−5
细身の枪	0	0	−5	0	5	0	−5	5
はがねの枪	5	5	0	0	−5	0	−5	0
ぎんの枪	−5	0	0	−5	0	5	5	0
どくの枪	0	0	0	0	0	0	0	0
勇者の枪	5	0	−5	5	0	−5	0	0
キラーランス	−5	0	0	5	0	−5	5	0
ナイトキラー	−5	0	0	0	5	5	0	−5
手枪	5	5	0	0	−5	0	−5	0
スレンドスピア	0	5	5	0	−5	0	0	−5
フレイムランス	0	−5	5	0	0	−5	0	5
ラグズランス	0	0	0	0	0	0	0	0
ショートスピア	5	5	0	0	−5	0	−5	0
てつの斧	0	−5	0	5	5	0	0	−5
训练用の斧	0	0	0	0	0	0	0	0
はがねの斧	5	5	0	0	−5	0	−5	0
ぎんの斧	−5	0	0	−5	0	5	5	0
どくの斧	0	0	0	0	0	0	0	0
勇者の斧	5	0	−5	5	0	−5	0	0
キラーアクス	−5	0	0	5	0	−5	5	0
ポールアクス	−5	0	0	0	5	5	0	−5
ハンマー	0	0	−5	−5	0	0	5	5
デビルアクス	0	0	0	0	0	0	0	0
手斧	5	5	0	0	−5	0	−5	0
トマホーク	0	5	5	0	−5	0	0	−5
ボルトアクス	0	−5	5	0	0	−5	0	5
ショートアクス	5	5	0	0	−5	0	−5	0
ラグズアクス	0	0	0	0	0	0	0	0
ウルヴァン	0	−5	5	−5	0	5	0	0
てつの弓	0	−5	0	5	5	0	0	−5
はがねの弓	5	5	0	0	−5	0	−5	0
ぎんの弓	−5	0	0	−5	0	5	5	0
どくの弓	0	0	0	0	0	0	0	0
キラーボウ	−5	0	0	5	0	−5	5	0
勇者の弓	5	0	−5	5	0	−5	0	0
ラグズボウ	0	0	0	0	0	0	0	0
长弓	0	0	0	0	0	0	0	0
ヨファの弓	0	0	0	0	0	0	0	0
ナイフ	0	0	0	0	0	0	0	0
ダガー	0	0	0	0	0	0	0	0
スティレット	0	0	0	0	0	0	0	0
爪	0	0	0	0	0	0	0	0
化身の石	0	0	0	0	0	0	0	0
アミーテ	0	0	0	0	0	0	0	0
ゼーンズフト	0	−5	5	−5	0	5	0	0

名前	HP	力	魔力	技	速さ	幸运	守备	魔防
ブレス	0	0	0	0	0	0	0	0
ブレス	0	0	0	0	0	0	0	0
ナイトリング	0	0	0	0	0	0	0	0
くちばし	0	0	0	0	0	0	0	0
はがねの大剑	5	5	0	0	−5	0	−5	0
くちばし	0	0	0	0	0	0	0	0
ロングアーチ	0	0	0	0	0	0	0	0
アイアンアーチ	0	0	0	0	0	0	0	0
キラーアーチ	0	0	0	0	0	0	0	0
投石器	0	0	0	0	0	0	0	0
ファイアー	5	0	0	−5	0	0	−5	5
エルファイアー	0	0	0	5	−5	0	−5	5
ボルガノン	0	−5	5	0	5	−5	0	0
レクスフレイム	0	−5	5	0	0	0	−5	5
メティオ	−5	5	5	0	0	5	0	0
ウインド	5	0	0	−5	0	0	−5	5
疾风の刃	0	0	0	0	0	0	0	0
エルウインド	0	0	0	5	−5	0	−5	5
トルネード	0	−5	5	0	5	−5	0	0
レクスカリバー	0	−5	5	0	0	0	−5	5
ブリザード	−5	−5	5	0	0	5	0	0
サンダー	5	0	0	−5	0	0	−5	5
エルサンダー	0	0	0	5	−5	0	−5	5
トロン	0	−5	5	0	5	−5	0	0
レクスボルト	0	−5	5	0	0	0	−5	5
サンダーストーム	−5	−5	5	0	0	5	0	0
ライト	5	0	0	−5	0	0	−5	5
シャイン	0	0	0	5	−5	0	−5	5
リザイア	0	−5	5	0	5	−5	0	0
レクスオーラ	0	−5	5	0	0	0	−5	5
パージ	−5	−5	5	0	0	5	0	0
女神の杖	0	0	0	0	0	0	0	0
ライブ	0	0	0	0	0	0	0	0
リライブ	0	0	0	0	0	0	0	0
リカバー	0	0	0	0	0	0	0	0
リブロー	0	0	0	0	0	0	0	0
リザーブ	0	0	0	0	0	0	0	0
レスト	0	0	0	0	0	0	0	0
サイレス	0	0	0	0	0	0	0	0
スリープ	0	0	0	0	0	0	0	0
バサーク	0	0	0	0	0	0	0	0
ワープ	0	0	0	0	0	0	0	0
レスキュー	0	0	0	0	0	0	0	0
トーチ	0	0	0	0	0	0	0	0
ハマーン	0	0	0	0	0	0	0	0
アンロック	0	0	0	0	0	0	0	0
マジックシールド	0	0	0	0	0	0	0	0
ラグズガード	0	0	0	0	0	0	0	0
ベオクガード	0	0	0	0	0	0	0	0
フルガード	0	0	0	0	0	0	0	0
剑士の腕轮	0	0	0	5	0	5	0	0
兵士の腕轮	5	0	0	0	0	0	5	0
战士の腕轮	5	5	0	0	0	0	0	0
弓兵の腕轮	0	0	0	5	5	0	0	0
重步兵の腕轮	0	5	0	0	0	0	5	0
骑士の腕轮	5	0	0	0	5	0	0	0
天马骑士の腕轮	0	0	0	0	0	5	0	5
龙骑士の腕轮	0	5	0	0	0	0	5	0
魔道士の腕轮	0	0	10	0	0	0	0	0
神官の腕轮	0	0	0	0	0	5	0	5
盗贼の腕轮	0	0	0	5	5	0	0	0
骑士の护り	0	0	0	0	30	0	0	0
ソニックソード	0	−5	5	0	0	−5	0	5
ブライトボウ	0	−5	5	0	0	−5	0	5
贯きの枪	0	0	5	−5	0	0	5	5
半化身の腕轮	0	0	0	0	0	0	0	0
化身の腕轮	0	0	0	0	0	0	0	0

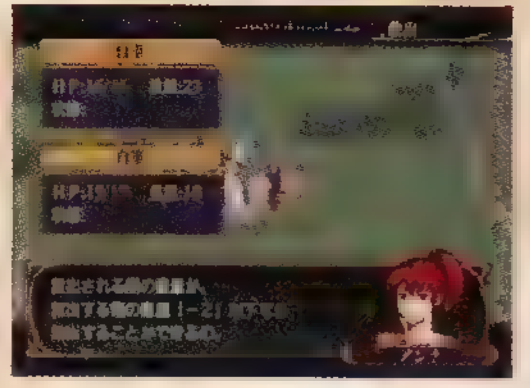




计算公式补充

救出条件

“重量−2≥相手の重量”（骑马系救出不可）



体当条件

“重量+2≥相手の重量”（骑马系实行不可）

偷盗条件

自身的速度>敌方速度，自身的力>所偷盗物品或武器的重量

杖的命中率

“30+（魔力−相手の魔防）×5+技−距离×2（%）”（邻接时距离=1）

获得的经验值

未击破时的经验值

（21+相手等级+相手职业修正−自身等级−自身职业修正）÷2

击破时的经验值

未击破时的经验值+难度修正+相手等级+相手职业修正−自身等级−自身职业修正+BOSS修正+盗贼修正

难度修正

normal为20；hard为15；maniac为10

职业修正

下级职业为0，上级职业或者兽人为20

BOSS修正

相手为BOSS时+30

盗贼修正

相手有“盗む”技能时+20

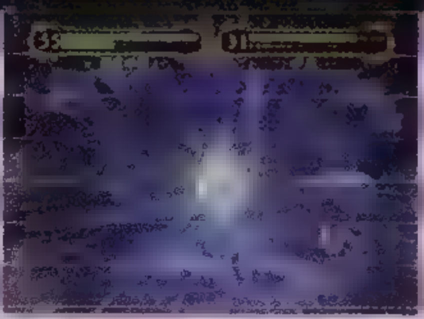
其他

自身有“エリート”技能时，获得的经验值2倍；自身有“大器晚成”技能时，获得的经验值2/3。此外，经验值至少为1，未打中则强制为1。

特技发动率

本作中有些特技的解释会说一定几率发动，那么具体是由哪些数据决定的呢？具体如下表。

特技名	特技点	发动率
连续	10	技%
カウンター	10	技/2%
武器破坏	10	技%
キャンセル	10	技%
祈り	5	幸运%
天空	20	技%
流星	20	技/2%
太阳	20	技%
月光	20	技%
阳光	20	技%
鸣动	20	技%
冲击	20	技/2%
狙击	20	技/2%
瞬杀	20	必杀时50%
翼の守护	20	技%



瞬杀和前几作类似，仍然是必杀发动后50%几率发动，不过由于这次杀手只能装备轻器，必杀率难以获得保障。另外大家所关心的奥义和必杀的关系，这里也给出一些测试后的结果。连续、天空、流星等多次攻击技，其判定在必杀之前，此后每次攻击都会进行必杀判定；太阳可和必杀一起发动；月光和阳光判定则是在必杀判定之后，如果两者都判定发动，那么实际只算月光（阳光）的效果。这一点对于贤者来说有些不利，也许让イレース学习连续或者伏击是个不错的主意。

此外，特技中的“勇将”是相当强劲的特技，HP一半时力、技、速提升50%，当然小数部分舍去（上面的表格内容也一样）。无论是给龙学习来对付最终BOSS，或者和怒组合，甚至给剑圣学习都能有效发挥作用！

有问有答

Q：多周目有没有什么特别奖励？

A：有的，和《封印之剑》类似，多次通关后，可以在奖励关卡使用特殊人物。例如3周目可以使用那个满嘴美学的胖司祭オリヴァー，7周目是ブラハ，而最终BOSS狂王アシュナード要15周目……

Q：没有其他特殊支援了吗？

A：除了上期介绍过的必杀支援外，本作中还有必杀回避支援，相邻接受支援的一方战斗时敌方必杀率强制为0！具体有：

アイク→セネリオ　エリンシア→アイク
タニス→マーシャ　エリンシア→ケビン
ジョフレ→ケビン　エリンシア→ルキノ
ティバーン→ウルキ　エリンシア→ユリシーズ
ティバーン→ヤナフ　エリンシア→ジョフレ

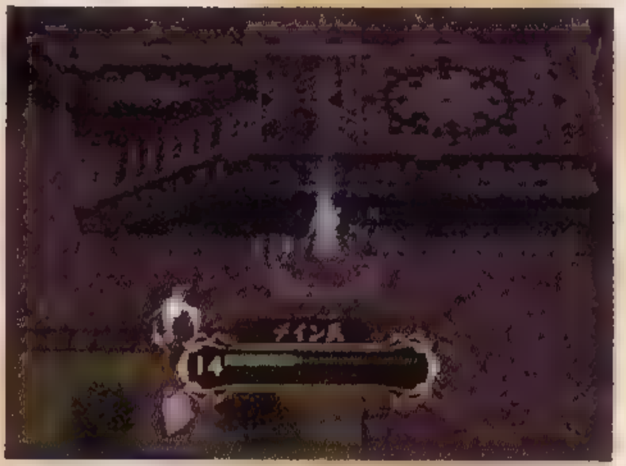
Q：金币（コイン）到底有什么用？

A：装备后会成为乌鸦（カラス）的优先攻击对象，因为他们喜欢收集这种闪闪发光的小东西……

偷盗教程

《苍炎》中S级装备本来就少得可怜，终章的S枪和S光居然还无法得到，令不少玩家为之义愤填膺（笑）不过经过多次测试，终于顺利得到S光，下面就来配图解说详细流程。

1.先用サイレス杖让持有S光的司祭沉默。



2.将司祭的HP消减到10以下，他就会在下回合移开并使用特效药。

3.此时身上的S光会变成未装备状态，马上去偷吧！

4.S光レクスオーラ顺利入手！

FIRE EMBLEM ファイアーエムブレム 蒼炎の軌跡

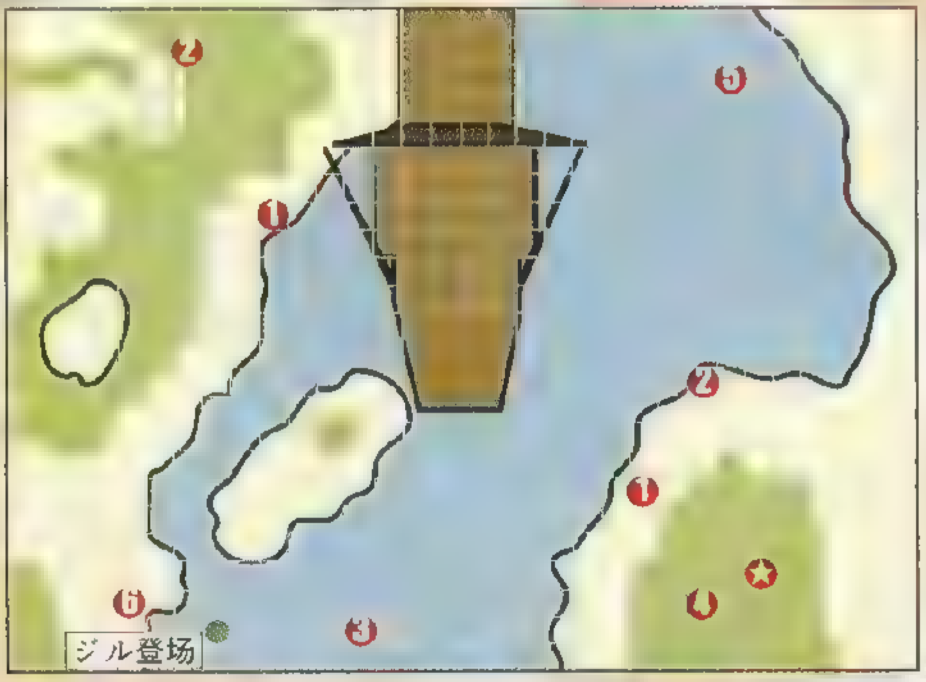
第12章 异邦の领战

胜利条件	敌全灭	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク +9人	新增同伴	ジル(LV8ドラゴンナイト)、サザ(LV1シーフ)

对话 ジル → アイク 对话后成为同伴
情报 谜の少年 - サザ加入成为同伴

道具 -

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所技道具
☆シーカー	カラス	8	36	16	1	青の宝玉(R)、半化身の腕轮(B)
1キルヴァス兵	カラス	5	31	15–16	2	化身の石(R)[右下]
2キルヴァス兵	カラス	4	30	15	2	武术书(R)[左上]
3キルヴァス兵	カラス	2	29	13	1	コイン
第三回合开始前[其他]						
Aジル	ドラゴンナイト	8	24	3	–	–
第三敌回合						
4キルヴァス兵	カラス	4	30	15–16	1	秘传の书(R)
第五敌回合 シーカー开始进攻同时						
5キルヴァス兵	カラス	3	29	14–15	1	天使の衣(R)[左下]
第七敌回合						
6キルヴァス兵	カラス	3	29	14–15	1	コイン(R)[左下]



故事简介

摆脱ディン军的攻势，佣兵团成功扬帆出海，前往ベグニオン帝国。看见港町トハ的人对待ラグズ和ベオク态度的差异，令アイク不禁感到困惑不已。在航海的途中，アイク初次遇上兽牙族以外的ラグズ，还受到这种能够在空中翱翔的鸟翼族所袭击。

战斗讲解

第12章是故事中初次的海上战。海战的最大特点就是除了飞行部队以外，所有角色都只能在船上活动。同时船上虽然看似平地，实际上在楼梯等高度不同的场所有确实的高低差存在，直接影响攻击的射程。不过同样地，只要活用地形的高低差，就可以封杀敌方的活动范围，有效地将敌军消灭。

在据点部分，首先必须记紧选择“情报”的“谜の少年”，让盗贼サザ加入。另外，由于此战的敌人是ラグズ，在前一战的“情报”中获得的道具“ラグズソード”在这一章将会大派用场。

敌军的数目虽然较之前的战斗少，不过实力却异常地强，尤其他们的速度，更非一般敌人所能及。幸好他们会逐步进行攻击，玩家有足够时间将他们逐个击破。值得一提的，就是第三回合开始时出现的ジル会主动走向アイク引发对话，不过要是出现高低差，即使角色互相邻接，也同样不能引发对话令ジル加入。

虽然敌方的角色能够无视地形，绕到我军后方作突击，不过其实只要利用高低差，就可以轻易避过敌方的不必要攻击。由于高低差的关系，船的最外围部分与船外邻接的空间实际上并不能进行直接攻击。所以只要将部队在船边排成一列，就可以完全阻挡敌军的攻击。加上利用船上本身的地形，就可以只让数名实力较高的角色应战，将敌军的HP削弱，然后由其他同伴将敌军收拾。兵种方面，由于风魔法和弓对空中的敌人也有特效，不妨让魔法师和弓箭手借机提升等级。

第13章 风に导く

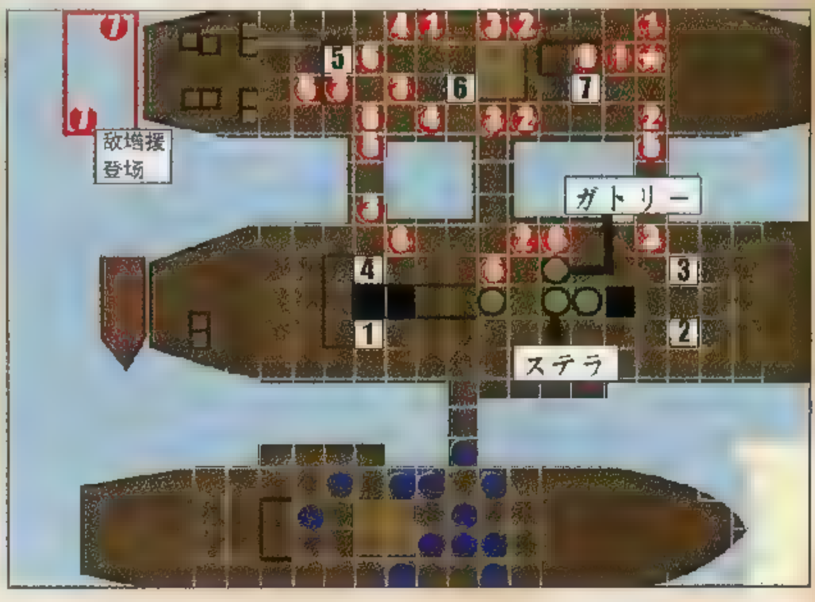
胜利条件	防卫目标地点10回合
战败条件	アイク死亡、敌方进入防卫地点
出击人数	アイク +11人
新增同伴	ステラ(LV1ボウナイト)

对话
アイク → ステラ 对话后ステラ加入成为同伴
ステラ → ガトリー 对话后ガトリー加入成为同伴
アイク → ガトリー
ティアマト → ガトリー
ミスト → ガトリー
ヨファ → ガトリー
オスカー → ガトリー
ボーレ → ガトリー
キルロイ → ガトリー

道具 1キラーボウ 2ラグズアクス 3长柄刀 4エルファイアー 5奥义の书 6エナジーの霞 7はやての羽

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所技道具
7☆ノシトヒ	スナイパー	5	35	14	–	长弓(R)
1谜の军	魔道士	11–13	22–23	8	3	–
2谜の军	アーチャー	10–15	24–27	6–11	4	–
3谜の军	剑士	11–14	24–26	8–13	6	–
4谜の军	战士	12–13	34	0–5	2	–
5谜の军	ハルバーディア	2–3	35–36	11–12	3	–
6谜の军	ソルジャー	10–14	28–32	5–9	7	–
7キルヴァス兵	カラス	2–3	28–29	13–14	2	コイン(R)
第5,6,7,8,9回合出现[敌]						
キルヴァス兵	カラス	2–3	28–29	13–14	2	コイン(R)

故事简介



虽然佣兵团成功击退カラス，可是船只搁浅不能继续航行。幸好此时让アイク遇上龙鳞族的王子クトナーガ，在龙鳞族的协助下，佣兵团的船再次开始旅程。正当佣兵团快要到达ベグニオン时，ベグニオン天马骑士团突然出现，随后马上传来ベグニオン皇帝“神使”遇袭。佣兵团便前往协助天马骑士团迎击来袭的カラス和神秘军团。

战斗讲解

第13章中，将会出现大量NPC，同时其中两名还会加入作为同伴。然而这些NPC的实力并不强，加上开始战斗时的敌军位置较我方本队远，因此要成功救出两名会加入成为同伴的NPC也有一定的难度。

首先玩家必须让アイク与ステラ交谈，先令ステラ成为同伴。之后再以ステラ与ガトリー交谈，就可以令ガトリー加入。由于ステラ只有LV1的实力，不消一会就很容易被敌军杀掉。因此最好能够在首回合开始后，马上令她成为同伴。唯一的方法就是先让アイク四周的角色离开，然后再以“休当”将アイク向右推一格，再以モウディ的ぶちかまし将アイク推向前两格。这样アイク就可以马上走到ステラ旁边，引发对话，令她加入。

作战方面，应以移动力高的角色派上较接近通道出口的位置。开始战斗后，以骑兵先将守卫地点前的士兵救出，然后由レテ或ティアマト将中段木桥前的敌人击破，同时将桥头封闭。右面则由归队的ガトリー将NPC救出。左面则由マーシャ和ジル二人分散敌方注意，并在第二回合将NPC救出往南移。成功将NPC救出后，基本上只要挡着三个桥头，就可以阻止敌军的攻势。为了赶在10回合内回收所有道具，挡路的角色最好能够拥有一定的战斗力。

从第6回合开始，增援的カラス就会转移目标，由攻击我方角色变成夺取宝物。虽然只要击倒他们就有机会可以夺回宝物，不过若被本身持有コイン的カラス拿走道具，即使击倒他们也只能得到コイン。要确保能夺回所有宝物，就必须事前确认敌方的状况。另外，只要回收所有道具后，カラス就会开始撤退，因此道具被夺后也要尽快将他们击倒。成功击退“谜の军”。再回收所有宝物后，战斗就会结束。

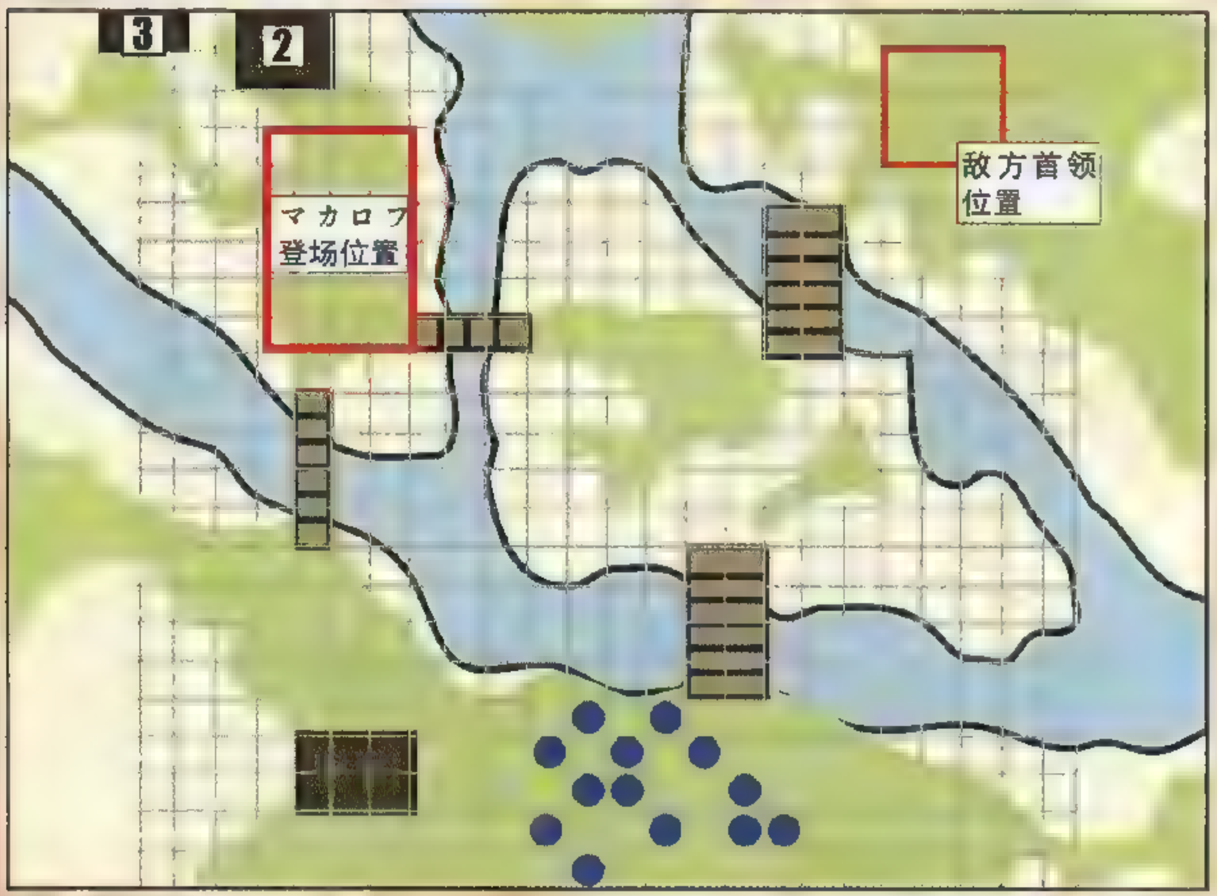
第14章 试练

胜利条件	击败ガシラマ	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク+12人		
新增同伴	マカロフ(LV10ソードナイト)		

对话 マーシャ→ マカロフ

道具 1 精灵の粉 2 待ち伏せの书 3秘传の书

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所技道具
☆ガシラマ	バーサーカー	4	39	14	—	キラーアクス
行商团	バンデット	10—13	33—37	6—11	7	—
行商团	战士	12—14	34 35	1 6	6	—
行商团	アーチャー	10	23	8	2	ラグズボウ(R)
行商团	魔道士	13	24	9	2	—
マカロフ	ソードナイト	10	30	7	—	赤の宝玉(R)
行商团	ソードナイト	11	27	10	1	—
行商团	ランスナイト	11	27	10	1	ラグズランス(R)
行商团	剑士	12	24	8	1	—
なりこそない	虎	3—4	31—32	11—12	2	—



故事简介

无意间救回"神使"的佣兵团，在"神使"的招待下，来到ベグニオン的皇宫。然而面对贵族们的无理态度，アイク不禁感到大为不满。然而为了协助エリンシア公主达成クリミア复国的大业，众人只有忍耐。

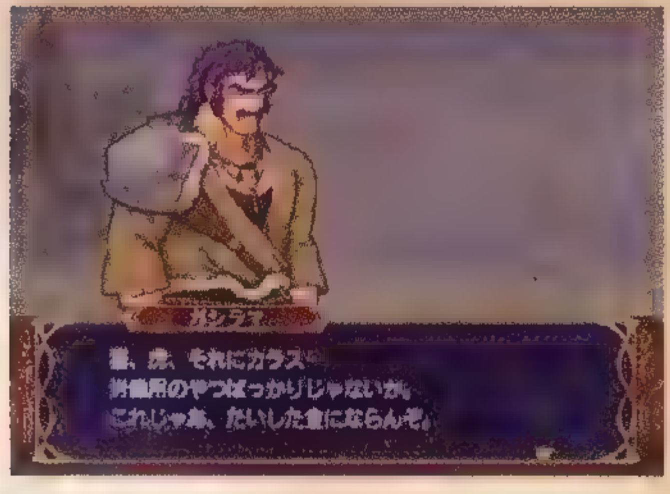
在不习惯的环境中生活的佣兵团，正当开始感到沉闷之际，神使突然向佣兵团提出工作，任务的内容竟然是……

战斗讲解

继第8章后，第14章是第二次出现的索敌版图。玩家可以清楚看到敌我分布情况的，就只有角色的视界范围，因此最好能够派出视界较广的盗贼和兽牙族出战。另外，为了令マーシャ的兄长マカロフ加入，必须派マーシャ出战。

由于视界受阻的关系，进军时需要步步为营。第14章的道具全部都集中在版图的西面，然而敌军首领则在东北方角，若要节省时间，就必须兵分两路。另外，由于マカロフ会在西面出现南下，マーシャ必须随左方的部队前进。

部队分配方面，首先必须派出两名回复角色，同时尽量以移动力较高的部队为主力。左方的部队以骑兵与飞行部队为中心，加上モウディ一同前进。以モウディ为饵，吸引敌军接近。利用这方法，即使受到マカロフ的攻击，也不会因反击而将他击倒。在マカロフ接近后，马上以マーシャ进行对话。左方的敌兵数目并不多，不过由于北方的河岸会有盗贼部队出现，若要回收道具，就必须尽快进军。



至于右方则可以步兵和攻击力较高的部队为主力，北上向首领所在的东北角前进。当我方通过中部的小岛后，敌军就会出现两只"なりこそない"。兽牙族的实力强大，虎类的敌人不论攻击或防御也较优秀，随便接近将会相当危险。幸好，即使难度是"ハード"，首领的部队也不会移动。只要利用远距离攻击，就可以安全地将他们消灭。

第15章 边境の兽

胜利条件	击败ムワリム	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク+13人		
新增同伴	ソーンバルケ(LV8ソードマスター)、ムワリム()、トパック()		

对话

道具

1 コイン
2 キャンセルの书
3 コイン
4 きんの大剑
5 ヴァーグ・カティ或ソーンバルケ加入
6 白の宝玉
7 シャイン
8 ブーツ
9 リブロー
10 石像の欠片

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所技道具
☆ムワリム	虎	9	45	17	—	—
1ラグズ解放军	兽牙族／虎	2—4	30—33	8—9	4	—
2ラグズ解放军	鸟翼族／カラス	1—2	25—26	7—9	3	—
3ラグズ解放军	鸟翼族／タカ	2	28	8	2	—
4ラグズ解放军	兽牙族／猫	1—4	28—32	8—11	9	—

故事简介

上一次任务完成后，アイク对任务中回收的货物感到怀疑，不过任务完结后佣兵团也始终不知道夺回的是什么东西。正当アイク对ベグニオン贵族的怀疑日增的同时，神使再次给予佣兵团讨伐盗贼团的新任务。可是在沙漠遇上的竟然是ラグズ解放组织，事情到底是……

战斗讲解

自第9章后，另一次出现极度影响移动力的版图。在第15章中，全版图的地形同样属沙地，除了盗贼、飞行系和魔法系角色以外，所有部队的移动力都会减半，骑兵队的移动力更会减至1/3。因此出战的部队应以魔法和飞行部队为先。另外，与前作同样，沙漠版图中将会发现地下宝藏。盗贼以外的角色到达宝藏的位置，发现的机会率将会随角色的运值而定，就只有盗贼才能100%发现地下宝藏，所以必须最少派出一名盗贼作回收道具之用。

此战的敌军全部也是ラグズ，因此玩家必须留意他们的变身时间，以防被敌人突然变身进行反击。若以前曾经取得ラグズ系的武器，此战将会大派用场。作战的最主要目的是击倒敌方的首领，如在击倒敌方首领时，其余的敌人依然生存，就可以获得"人数x40"的BONUS EX。因此大可尽量不将他们击倒，不过这样在回收道具时就会有较大的难度。最佳的办法就是等待他们解除变身时，以盗贼回收附近的道具。

第14章中最需要注意的一点，就是地图的右上方的沙地，要是派遣ペオク前往的话，就只能从ソーンバルケ手上接过S级的剑ヴァーグ・カティ，不过若派遣ラグズ前往该处，就可以令ソーンバルケ同时加入，在之后的一章还可以从ソーンバルケ手中得到"奥义の书"，绝对不能错过。

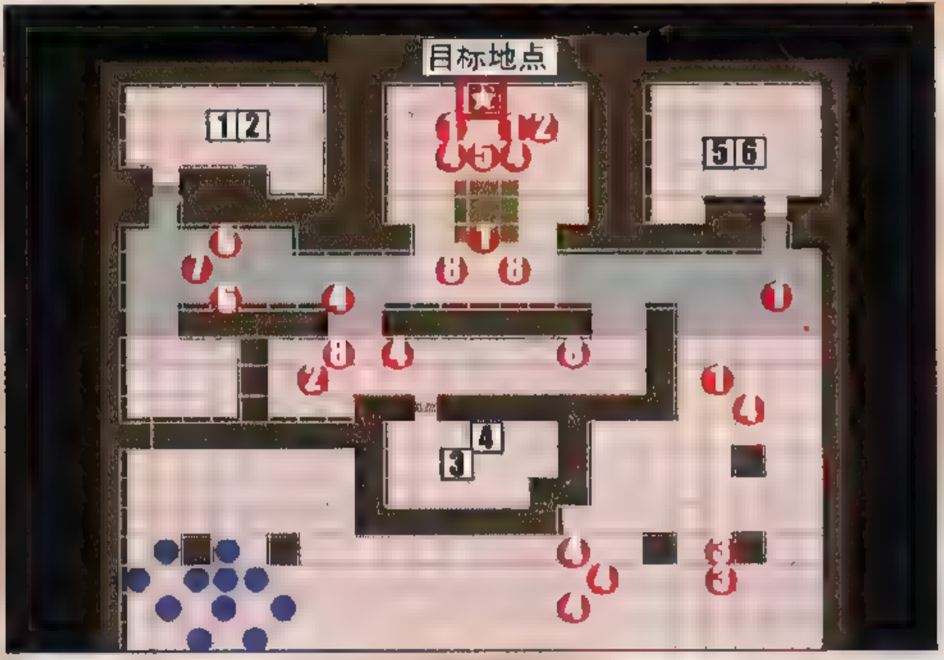
第16章 ベグニオンの[illegible]

胜利条件	压制目标地点	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク+10人	新增同伴	ダラハウ

对话
サザ → ダラハウ 对话后ダラハウ加入成为同伴
セネリオ → ダラハウ 对话后ダラハウ加入成为同伴
ヨファ → ダラハウ 对话后ダラハウ加入成为同伴
ミスト → ダラハウ 对话后ダラハウ加入成为同伴

道具
情报ソーンバルケ 奥义の书
1 サンダーストーム 2 リブロー
3 龙の盾 4 フルガード
5 女神の像 6 ぎんの枪

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
☆キマーシ	ジェネラル	6	38	11	—	スレンドスピア
1タナス公爵军	魔道士	15	24–25	8–12	5	一发屋の书(R)
2タナス公爵军	神官	16	26–27	9	2	—
3タナス公爵军	战士	15	35	6–9	2	—
4タナス公爵军	剑士	14–15	25–27	7–14	11	—
5タナス公爵军	スナイパー	3	30	13	1	—
6タナス公爵军	ソルジャー	13	29–30	9	3	—
7ダラハウ	ハルバーディア	4	36	9	—	—
8タナス公爵军	重步兵	12–16	28–31	3–4	4	—
9タナス公爵军	アーチャー	12–13	24–25	9–10	2	—
第6回合						
盗贼	シーフ	9	22	14	1	—
第7,8合回[敌]						
タナス公爵军	ソルジャー	13–14	30–32	7–10	2	—
第9回合[敌]						
タナス公爵军	ソルジャー	13	30	10	1	—
タナス公爵军	アーチャー	13	25	10	1	—

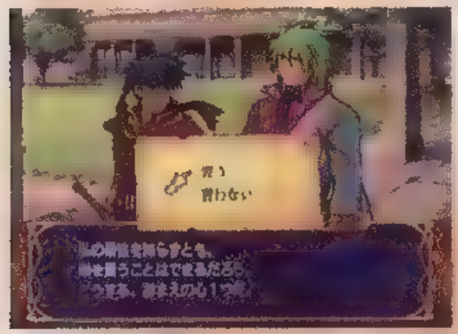


故事简介

得知“ラグズ解放组织”的存在后，アイク终于明白神使的用意，于是带着トパック一起会见神使。原来神使为了排除元老院中的不法分子，希望借佣兵团的力量解决一切。为了替解放ラグズ出一分力，アイク乐意地接受神使的任务。

战斗讲解

第16章是自第10章后另一次室内战斗，与之前的第10章同样，在第16章内也会有被关上的房间。 虽然可以直接利用武器将门击破，不过为了节省金钱，派出盗贼将门打开将会更实际。同时，虽然第16章出现了6个宝箱，不过敌方却没有任何人持有宝箱锁匙，因此若想要回收所有道具，就必须派盗贼出战。另外由于战场范围广，宝箱分布也相当分散，要节省时间，最好将两名盗贼同时派出。为了说服ダラハウ加入，四位小孩成员最少也需派出其中一人。


战前选择“情报”，与ソーンバルケ交谈，就可以得到“奥义の书”让上级职业的角色学会奥义。

整场战斗的版图基本上与一条直路没有多大分别。战斗开始后，先绕过右边北上，接着再向西面进攻。整体上其实没有太大难题。不过在第6回合开始时，版图西面的缺口就会出现一名盗贼。他在两回合后就会将西面房间的大门打开，接着就会夺去房间内的道具。为了回收所有道具，所以必须在8回合内赶到走廊的另一端。但是途中将会遇上ダラハウ的攻击，由于首领跟前的敌人实力相当强，能够穿越的就只有成长得较佳的角色，不过因反击而将ダラハウ击倒的可能性也相当大。最佳方法是以移动力较高的サザ引发对话，利用骑兵部队作先导突破敌阵，然后以解除装备的角色接近，吸引ダラハウ进行攻击。下一回合马上引发对话，并将附近的其他敌兵击破。全过程在7回合内完成，就可以在接着的一回合追赶盗贼，阻止道具被夺。最重要的就是如何在短时间内将首领跟前的敌军部队全灭。

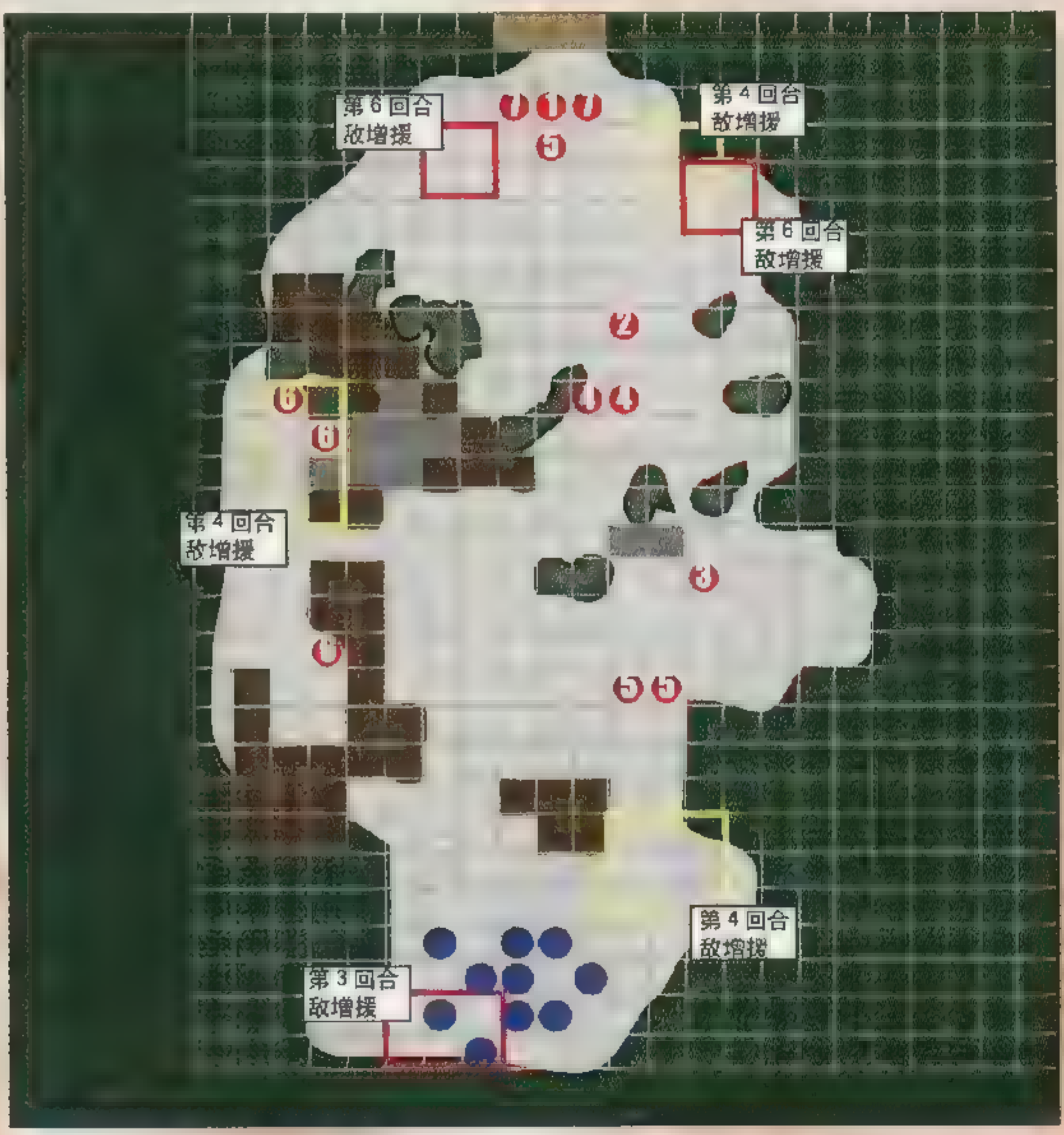
另一点要注意的就是打开北方两个房间后，房间内都各有一个持有必杀系武器的角色。在开门前必须先部署部队突击，先将这名敌军击破。虽然在第6回合起会出现敌方增援，不过为数不多，因此不用过于在意。至于首领方面，只要主角的实力足够，配合アーマーキラー或リガルソード，就可以轻易将他击倒。

第17章 黎明 AREA 1

胜利条件	消灭所有敌人	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク+9人	新增同伴	—

对话 -
道具 -

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
1タナス公爵军	ハルバーディア	5	36	13	1	キラーランス(R)
2タナス公爵军	スナイパー	4	32	14	1	—
3タナス公爵军	アーチャー	17	28	11	1	—
4タナス公爵军	重步兵	15	30–31	3–4	2	—
5タナス公爵军	剑士	13–14	25	9–13	2	—
6タナス公爵军	战士	15–18	35–39	7–10	3	毒消し(R)
7タナス公爵军	魔道士	15–16	24–26	8–10	2	—
第3回合[敌]						
タナス公爵军	剑士	18	28–29	16–17	3	—
第4回合[敌]						
タナス公爵军	战士	15–17	37–38	7–10	2	—
タナス公爵军	アーチャー	16	26	11	1	—
タナス公爵军	剑士	16	26–28	12–15	2	—
第6回合[敌]						
タナス公爵军	战士	18	37	10	1	手斧(R)
タナス公爵军	剑士	18	26–27	13–17	2	—



故事简介

前往タナス公爵府迎救被捕ラグズ的佣兵团，击退公爵的私兵后，成功救出被捕的リュシオン，然而对方竟然对アイク摆出敌对的态度。回到城内追问神使真相后，アイク才知道二十年前发生的大屠杀。虽然アイク对于ベグニオン感到十分不满，不过也决定找出逃离公爵府的リュシオン，寻求ベオク和ラグズ的和解之道。

战斗讲解

第17章在整个游戏中是相当独特的一章。因为全个第17章总共分为四个部分。每个部分都有不同的胜利条件。最重要的一点，就是在连续四次战斗的过程中，玩家不能像据点部分一样购买武器作补给。每到达下一部分，就只可以加派两名同伴作增援。而之前已经出战的角色，更不能交换道具和拿取输送队的物品。在战斗最初阶段若不先预备足够的武器，那么以后的部分说不定会成为连场苦战。在据点部分时，最好先作好万全的准备。

第17章的AREA 1，过关目的是将敌军全部击倒。虽然初期敌军的数目不多，不过随着时间经过，敌方的数目就会逐渐增加，其中一部分更会在我军初期位置的背后出现，因此进军时必须同时顾及背后的安全。最佳的方法是先派遣少数精锐从右边北上，本队则留在原本位置等待敌方增援出现，消灭增援部队后，就沿左边前进。

● 敌军　□ 道具　○ 回复点
● 我方登场位置　□ 敌援军登场　■ 目标地点

道具说明　红色字－击倒敌人后取得
　　　　　蓝色字－不能取得

第17章 黎明AREA 2

胜利条件	到达目标地点	战败条件	アイク死亡
出击人数	黎明 AREA 1生还人员+2人[第三回合登场]	新增同伴	—

对话 —

道具 —

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
1 タナス公爵军	ドラゴンナイト	10	27–28	7	2	—
2 タナス公爵军	神官	11–15	23–26	7–8	2	—
3 タナス公爵军	パラディン	2–3	32–34	14–15	2	—
4 タナス公爵军	アーチャー	13	25	8	1	—
5 タナス公爵军	ソルジャー	12–15	30–32	4–8	4	—
6 タナス公爵军	ランスナイト	12–14	27–30	9–12	5	—
7 タナス公爵军	ボウナイト	12–15	27–30	10–12	2	—
8 タナス公爵军	アクスナイト	15	29	5	1	ボールアクス(R)
9 タナス公爵军	ソードナイト	15	29	7	1	—
第三回合[敌援军]						
タナス公爵军	ソルジャ	12–15	29–30	4–9	2	—
第五回合[敌援军]						
タナス公爵军	ソードナイト	15	30	10	1	—
タナス公爵军	ランスナイト	13	29	11	1	—

战斗讲解

之前也提及第17章最大的特点，就是连续进行四次战斗，中途不能进行补给。在第17章AREA 2开始时，玩家就连转换角色的位置也不能，若要补给武器或道具，就只有依靠第三回合出现的两名增援携带出所需物品，然后在战斗中进行交换。

AREA 2的作战目的，是到达目标地点，不过整体的敌军增援并不多。只要安排得宜，短时间内将敌人全灭后才移往目的地点也非难事。战斗开始后，必须注意的就是敌方右上的骑兵队会主动进攻，建议玩家留下步兵为主的部队迎击。前往目标地点的任务，则可以交给アイク、レテ和ティアマト三人。在第三回合，敌我双方增援将会同时出现。左方的骑兵队也将会在第四回合攻来。不过利用林木的地形，就可以将与敌军的接触面减少至两格。

我方接近目标地点时，右方的骑兵队就会攻来。由于整个第17章完结后，アイク就会强制转职，所以尽可能应该他将等级升至20。

第17章 黎明AREA 3

胜利条件	10回合完结时アイク生还	战败条件	アイク死亡
出击人数	黎明 AREA 2生还人员+2人[第三回合登场]	新增同伴	—

对话 —

道具 —

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
1 タナス公爵军	贤者	3	28	13	1	エルファイアー(R)
2 タナス公爵军	魔道士	12–15	22–25	5–11	9	—
3 タナス公爵军	剑士	15–16	26–28	12–15	3	—
4 タナス公爵军	アーチャー	13–14	25–27	9–11	5	—
5 タナス公爵军	ソルジャー	14–15	30–32	6–7	3	—
6 タナス公爵军	神官	13–14	25	7–8	2	リライブ(R)
7 タナス公爵军	战士	16	38	3	1	
第二回合[敌增援][红色]						
タナス公爵军	ソルジャー	16	31–33	8	2	—
タナス公爵军	魔道士	11	22	8	2	—
タナス公爵军	剑士	15	25	14	1	—
第三回合[敌增援][黄色]						
タナス公爵军	剑士	15–17	27–28	14–15	2	—
タナス公爵军	ソルジャー	16	33	8	1	—
タナス公爵军	魔道士	11	22	8	2	—
第四回合[敌增援][黄色]						
タナス公爵军	ランスナイト	12–14	28–29	10–11	3	—
第七回合[敌增援][黄色]						
タナス公爵军	アーチャー	16	27	10	1	—
タナス公爵军	ソルジャー	13	29–30	5–6	2	—
第八、九回合[敌增援][黄色]						
タナス公爵军	ソルジャー	14–16	30–31	8	2	—

战斗讲解

由AREA 3开始起，连续两个区域的战斗中，アイク都会强制变成救出状态，速度和技两个数值都会减半。如果本来的速度和防御力不高，此战将会有相当危险。开始战斗时，部队将会被敌人所包围。我方增援部队将会从左上方出现，敌军的初期主力虽然会在右下方布阵，不过随后的增援部队大部分也会从左上方出现，以初期位置为布阵中心，将主动进攻的敌人击退后，再由少数精锐向南方进攻为佳。增援部队会以每次二至三人的数量出现，因此版图左上方最好能够预备足够的兵力，在敌方出现后马上将他们击倒。击退敌人后，只要等待10回合经过，AREA 3的战斗就会自动完结。

第 17 章 黎明 AREA 4

胜利条件	击败オリヴァー	战败条件	アイク死亡
出击人数	黎明 AREA 3生还人员 +2 人[第三回合登场]	新增同伴	—

对话 -

道具 -

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
☆オリヴァー	司祭	2	32	6	—	リザイア(R)
1 タナス公爵军	ジェネラル	3	34	6–7	2	—
2 タナス公爵军	パラディン	4	35	15	1	—
3 タナス公爵军	重步兵	13–14	29–30	1–3	4	—
4 タナス公爵军	ハルバーディア	4–5	36–37	13	2	连续の书(R)
5 タナス公爵军	ソルジャー	16–19	32–34	10–12	3	—
6 タナス公爵军	ペガサスナイト	17	24	14	1	—
7 タナス公爵军	魔道士	13–17	23–26	1–11	4	—
8 タナス公爵军	神官	15	25	8	1	—
9 タナス公爵军	ソードナイト	16–18	31	8–11	2	てつの大剑(R)
10 タナス公爵军	アクスナイト	15–16	29–30	5–12	2	—
11 タナス公爵军	ボウナイト	15	30	12	1	—
12 タナス公爵军	ランスナイト	16–17	30–32	6–12	2	—
13 タナス公爵军	剑士	17–18	28	12–13	2	—
14 タナス公爵军	战士	18	38	11	1	—
我军通过中部沼地后一回合[其他]黄色						
ティバーン	タカ	18	63	27	—	—
リュシオン	鸟翼族	3	22	14	—	—
ヤナフ	タカ	8	39	20	—	—
ウルキ	鸟翼族	7	41	12	—	—
鸟翼族部队出现后[敌增援]红色						
タナス公爵军	パラディン	4	35	14–15	1	—
タナス公爵军	ボウナイト	16–18	31–33	12–13	3	—
近敌首领后出现[敌增援]白色						
タナス公爵军	パラディン	4	35	14–15	1	—
タナス公爵军	ランスナイト	16–18	31–33	7–13	2	—
タナス公爵军	ソードナイト	16–18	31	8–11	2	アーマーキラー(R)

战斗讲解

在连续完成三次战斗后，就会进入第 17 章的最后一战。敌方初期部队数目虽然不多，但实力普遍较高，当中的重步兵队和骑兵队对我方的威胁颇大。除此以外，在版图北方中央的魔道士，还会使用射程达 10 格的远程魔法。HP 不足或魔防过低的角色，应该尽量离开他的攻击范围。

与 AREA 3 的战斗同样，AREA 4 开始时アイク也同样保持着速度和技半减的状态，加上地形的限制，将有相当程度的危险。战斗开始后，应先以飞行部队或弓箭部队将中间的魔道士消灭。同时大队应活用沼地和森林的地形，阻止敌部队发动攻势。由于战斗开始不久后，敌军就会后我方背后出现增援，因此应尽快赶往左边的版图。

当突破沼地到达左面版图后，鸟翼族的部队就会出现。在主角能力大减的情况下，他们的确是此战的好帮手，不过必须小心持有道具的敌人被他们击败。因为这样道具就会消失，尤其“连续の书”更绝不能错过。若有足够的骑兵部队，玩家大可在将敌人清理到一定数目后，利用“救出”阻止 NPC 部队的攻击。

第 18 章 クリミア军进击

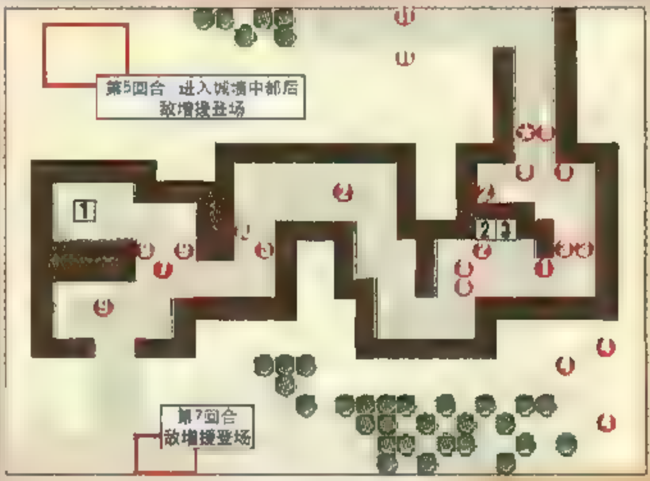
胜利条件	—	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク +12 人		
新增同伴	タニス(ファルコンナイト)、リュシオン(サギ)、ヤナフ(タカ)、ウルキ(タカ)、シノン(スナイパー)		

对话
ヨファ → シノン 对话后由アイク击败シノン。シノン在19章开始时加入。
ミスト → シノン
キルロイ → シノン

道具 1 リカバー 2 サレンス 3 怒りの书

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
☆カヤッチェ	贤者	8	32	15	—	トルネード(R)
1シノン	スナイパー	??	??	??	—	勇者の弓(R)
2ディン兵	贤者	1	27–28	3–12	3	影の书(R)
3ディン兵	ジェネラル	1	32–34	4–6	2	—
4ディン兵	ドラゴンナイト	14–15	30–32	8–9	3	—
5ディン佣兵	ウォーリア	1	42	9–10	1	—
6ディン兵	重步兵	16	32	0	1	ナイトキラー(R)
7ディン兵	ハルバーディア	1	35	11	1	—
8ディン兵	司祭	1	28–29	8–9	2	—
9ディン兵	ソルジャー	16–18	32–34	8–12	5	—
10ディン佣兵	战士	20	39	11	1	—
11ディン兵	ソードナイト	19	32–33	14	2	—
第五回合[敌增援]12						
キルヴァス兵	カラス	6	32	12–13	3	コイン(R)
第七回合[敌增援]13						
ディン兵	ランスナイト	16–17	30–31	10–13	2	—
第八回合[敌增援]14						
ディン兵	パラディン	1	32	13–14	1	—
ディン兵	ランスナイト	20	34	14	1	—
ディン兵	アクスナイト	18	33	12–14	1	—
进入城墙中部[敌增援]13						
キルヴァス兵	カラス	6–8	32–35	12–14	4	コイン(R)

故事简介



由于アイク无意中救回鸟翼族的少女，因20年前大虐杀而感到后悔的神使サナキ终于得到サギ族生还最后的王族原谅。藉着リュシオン和リアーネ二人的力量，沉睡了20年的セリノス森林也苏醒过来。由于アイク的功劳，ベグニオン帝国也正式开始协助被ディン所消灭的クリミア复国。

战斗讲解

在战斗开始前，除了アイク会转职外，タニス(ファルコンナイト)、リュシオン(サギ)、ヤナフ(タカ)、ウルキ(タカ)、シノン(スナイパー)等四人将会一一加入。リュシオン、ヤナフ、ウルキ三人的加入将会由玩家在战斗开始前的选择决定，不让他们加入虽然可以得到“回复の书”，不过就会失去リュシオン“再行动”的能力。

战斗方面，必须注意的就是即使是飞行部队也是不能穿越城墙的。战斗开始的同时，应先派出飞行部队往右下方移动，迎击龙骑士队。其余人物则全体往城墙内部入侵。为了让シノン再次加入，出战部队中绝对不能没有ヨファ。城墙内沿途有好几名会使用远程魔法的贤者，应该利用移动力较高的人物尽将将他们消灭。虽然敌方的上级职业角色增加不少，不过由于地形关系，相对前一战，反而令玩家的优势更高。增援部队将会从南北两面来袭，南方的部队必须先作好预备。为了方便对付增援的カラス，弓箭部队将会不可缺少。

虽然能够与シノン对话的角色有三名，不过只有发动ヨファ的对话才可令他再次加入。发动ヨファ的对话后，只要以アイク将シノン击倒，就可以在战斗完结后令他加入。

第 19 章 托されしもの

胜利条件	击败ホマサ	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク +12 人	新增同伴	—

对话
ヤナフ → ネサラ ネサラ与リュシオン对话的发生条件
ウルキ → ネサラ ネサラ与リュシオン对话的发生条件
ネサラ → リュシオン 对话发生后，キルヴァス军变成中立逃离战场

道具 成功引发ネサラ与リュシオン的对话时，所有カラス生存 ナイトリング

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
☆ホマサ	ソードマスター	11	37	20	—	—
1 ネサラ	鸟翼族	17	57	31	—	—
2 キルヴァス兵	鸟翼族	6–9	32–35	12–15	9	コイン(R)
3ディン兵	ドラゴンマスター	1	35	10	1	—
4ディン兵	ドラゴンナイト	16–18	33–34	9	2	
5ディン兵	アーチャー	15–18	27–29	7–12	3	
6ディン佣兵	ウォーリア	3	43	11	1	キラーアクス(R)
7ディン兵	スナイパー	1	29	12	1	ラグズボウ(R)
8ディン佣兵	战士	18	38	9–11	2	—
9ディン佣兵	剑士	17–20	27–29	12–15	5	长柄刀(R)
10ディン兵	ソルジャー	19	35	10	1	—
11ディン兵	神官	14–15	25–26	8	2	—
12ディン兵	ボウナイト	17	32	14	1	—
13ディン兵	ランスナイト	16	31	11	1	—

故事简介

在クリミア军的攻势下，虽然ディン军早就收到内奸的消息，不过依然也抵不住アイク带领下的クリミア军。然而在继续进攻的クリミア军面前出现的，竟然是鸟翼族的カラス，キルヴァス王更亲自出战。面临如此强敌，アイク唯有请求鸟翼族的同伴和リュシオン说服キルヴァス王ネサラ……

战斗讲解

第19章表面看来可说是开始游戏以来最难的一仗，因为要同时要对两名首领，其中一名更是能力超乎常人的ネサラ。不过实际上，这反而可能是最简单的一战。

战斗开始后，玩家应尽量避开カラス的攻击范围，同时逐渐将敌军的弓箭手消灭。之所以前面提到此战可能是最容易的一战，因为只要能够引发ネサラ和リュシオン的对话，就可以马上令占敌军一半的キルヴァス军撤退。方法就是以两名鸟翼族之一，引发ネサラ的对话，只要同时有派リュシオン出战，ネサラ就会在下一回合自动走近リュシオン引发对话。只要此时カラス部队全部生还，ネサラ就会将一个ナイトリング交给リュシオン。只要キルヴァス军撤退，敌军的数目就会减少至一半以下，战斗量也可以大大减少。敌方首领虽然用的是剑，不过使出的却是风属性的魔法，飞行部队切勿接近。

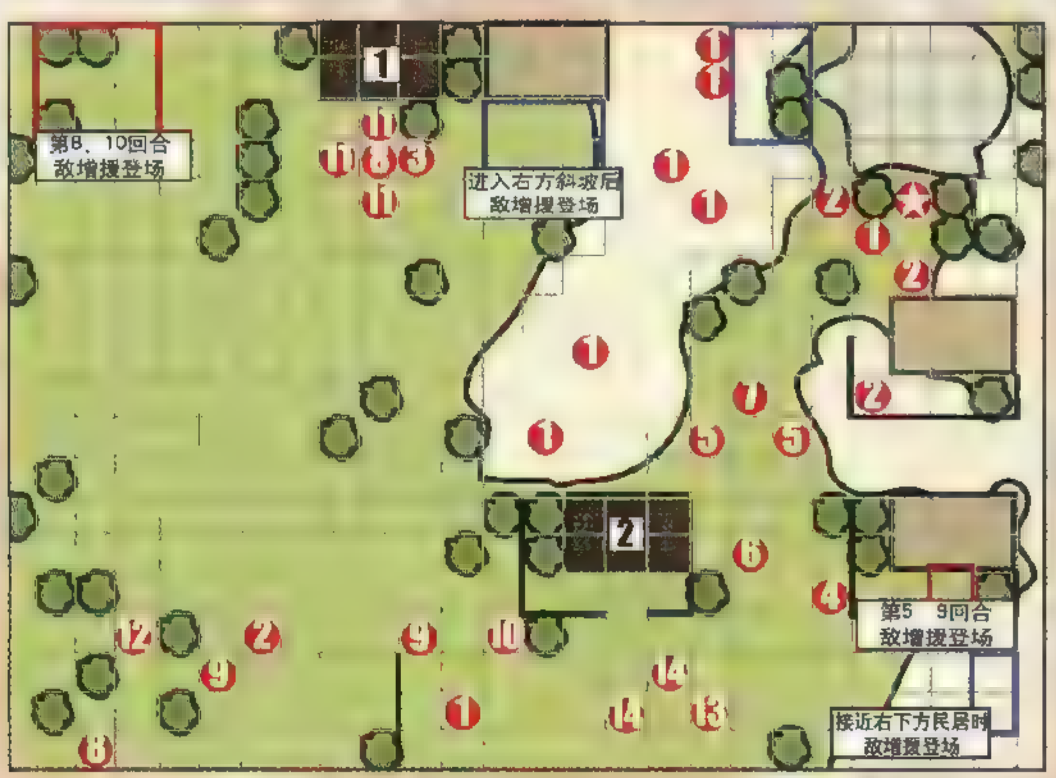
第20章 ダルレカの攻防

胜利条件	20回合内到达目标地点
战败条件	アイク死亡/20回内未到达目标地点
出击人数	アイク+10人
新增同伴	カリル(贤者) 情报“谜の女性”.

对话 ジル → シハラム　ジル与ミスト支援达到未达到A时.ジル变成敌军

道具 1 ぶちかましの书　2 レスキュー

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
☆シハラム	ドラゴンマスター	10	45	14	—	トマホーク(R)、フルガード(B)
1ディン兵	ドラゴンナイト	15–19	31–35	7–10	9	—
2ディン兵	贤者	1–3	27–29	7–13	3	—
3ディン兵	神官	20	28	11	1	—
4ディン兵	司祭	2	28	11	1	シャイン(R)
5ディン兵	重步兵	18	33–34	5	2	—
6ディン兵	魔道士	19	26	13	1	—
7ディン兵	スナイパー	1	28	13	1	挑拨の书(R)
8ディン兵	アーチャー	19–20	29–30	14	2	—
9ディン佣兵	战士	20	40	11	2	—
10ディン佣兵	剑士	20	30	17	1	—
11ディン兵	ハルバーディア	1–2	34–36	9–10	3	—
12ディン兵	ソルジャー	19–20	35–37	9–11	2	—
13ディン兵	パラディン	2	33	13	1	—
14	ディン兵	ソードナイト	18–19	31–32	13	2 —
接近右下民家后一回合[敌增援]15						
ディン兵	ドラゴンナイト	15–19	31–35	7–10	2	—
进入版图右下角斜坡地带后一回合[敌增援]16						
ディン兵	ドラゴンナイト	15–19	31–35	7–10	2	—
ディン兵	贤者	1	28	12	1	—
ディン兵	魔道士	18	26	12	1	—
第5、9回合[敌增援]17						
ディン兵	重步兵	18	32	5	1	—
第8、10回合[敌增援]18						
ディン兵	ドラゴンナイト	15–19	31–35	7–10	3	—

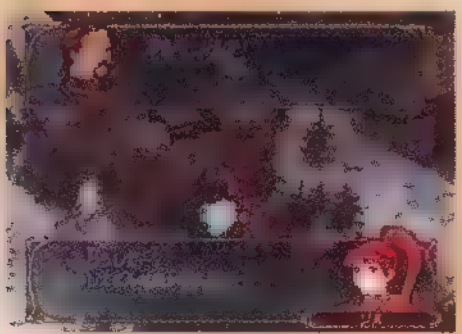


故事简介

从フォルカ的口中，アイク终于得知父亲多年的秘密。虽然对于父亲失控将母亲杀死的事实感到惊讶，不过アイク听罢フォルカ的话后决定继承父亲的遗志，保护ミスト身上封印了邪神的纹章。然而就在アイク知到纹章的秘密同时，ミスト的纹章竟然被人偷走……

正当大军向王都继续前进之时，突然传来河水暴涨的消息，为了阻止急流，アイク就与同伴向上游的堤坝进发。等待着众人的，竟然是ジル的父亲シハラム！

战斗讲解



第20章的目的虽然是“到达目标地点”。不过其实在“目标地点”上，有着负责镇守第20章的守令站着不动。即是说等同于要将他击倒，否则就会不到达目的。此战必须留意的就是不时有增援出现，当中占大部分的龙骑兵部队攻防兼备，必须留神。最好能够以其中一二人为饵，将敌人分散后逐一击破。基本上喽罗方面没有特别的问题。

唯一的难题就是ジル的对话，在难度HARD开始，ジル在这一章将会出现与他的父亲シハラム的对话的选择。不过其实这个行为有相当危险，因为要是ジル还未与任何同伴达成A级支援，在发动对话后，ジル就会返回敌军阵营，她身上的装备也会因此而消失。不过就剧情限定的影响，其实只有ミスト一人有机会与ジル结成A级支援。达成A级支援后，ジル和シハラム的对话内容就会产生转变，最后ジル也不会离队。

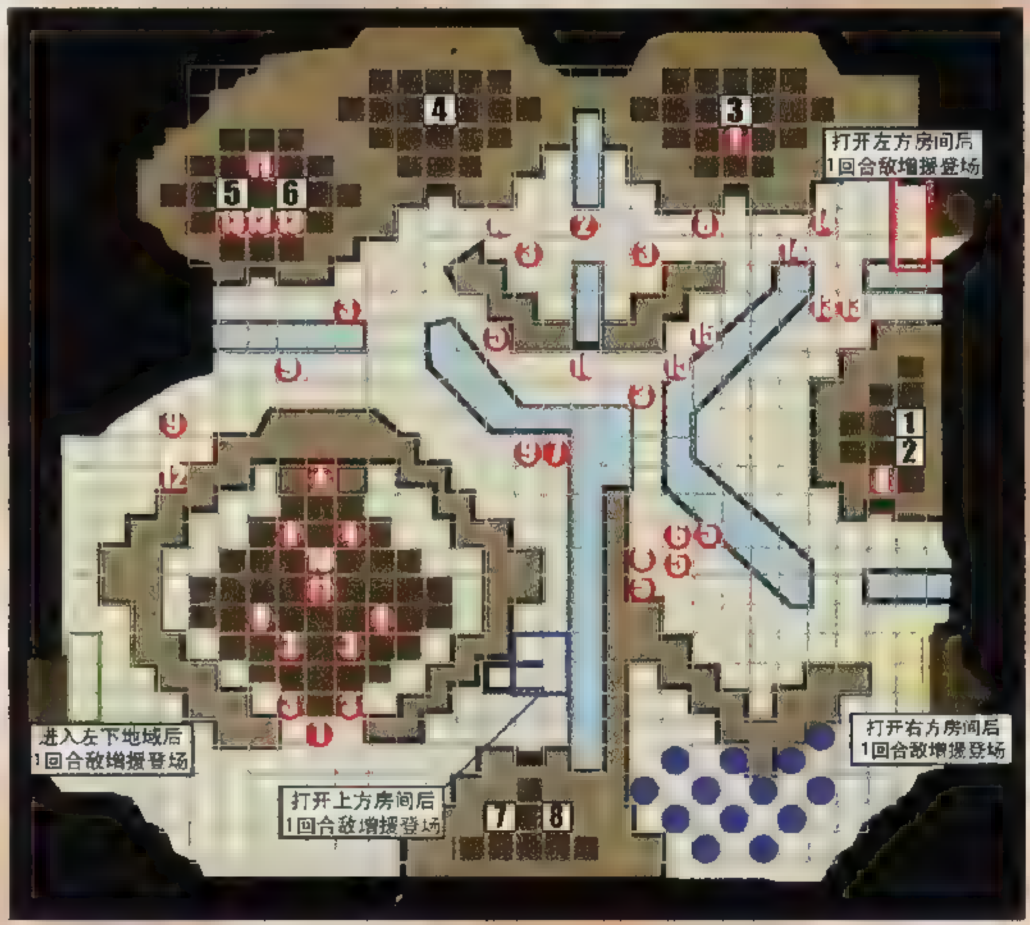
第21章 王なき王都

胜利条件	压制目标地点	战败条件	アイク死亡
出击人数	アイク+12人	新增同伴	タウロニオ(ジェネラル)

对话 アイク → タウロニオ　对话后タウロニオ加入

道具 1 スティレット　2 能力胜负の书　3 エナジーの　4 魔除け　5 トロン　6 —

名称	职业	LV	HP	战速	数目	所持道具
☆イナ	赤龙	10	52	18	—	—
1タウロニオ	ジェネラル	14	48	13	—	—
2カサタイ	ジェネラル	9	36	13	—	—
3ディン兵	重步兵	18–20	33–35	5–6	8	—
4ディン兵	ジェネラル	3–4	33–35	6	2	—
5ディン兵	ソルジャー	19–20	36	9–11	3	—
6ディン兵	ハルバーディア	4–5	33–35	13–14	2	—
7ディン兵	贤者	3–5	29	12–14	2	—
8ディン佣兵	ウォーリア	3–7	44–48	11–13	2	—
9ディン兵	魔道士	19–20	26–28	9–12	5	—
10ディン兵	司祭	3–6	30–31	8–9	3	—
11ディン佣兵	ソードマスター	4–6	32–33	17–18	2	キルソード(R)
12ディン兵	スナイパー	3	30	13	1	—
13ディン佣兵	剑士	16–20	28–31	14–18	5	—
14ディン佣兵	战士	18–19	39–40	7–9	2	—
15ディン兵	アーチャー	4	33–35	6	2	—
打开右方房间后一回合[敌增援]{黄色}						
ディン佣兵	ウォーリア	3	44	10	1	—
ディン佣兵	战士	17–20	39–40	8–12	2	—
打开右上房间后一回合[敌增援]{红色						
ディン佣兵	ウォーリア	6	46	13	1	—
ディン佣兵	战士	19	40	10–11	2	—
打开上方房间后一回合[敌增援]{蓝色}						
ディン兵	スナイパー	5	31	13	1	—
ディン兵	ハルバーディア	2–4	36–37	11–13	2	—
ディン佣兵	ソードマスター	5	31	17	1	—
ディン佣兵	剑士	19	29–30	14–15	2	—



故事简介

就在クリミア军阻止洪水的同时，偷走邪神纹章的人跟着漆黑之骑士来到ディン王都，将纹章交到ディン的手中。而此人竟然就是协助众人逃往ベグニオン的船长ナーシル！

另一方面，成功阻止洪水的クリミア军继续向王都进军，不过在王城之内不见狂王アシュナード的踪影，等待着众人的是号称最强种族的龙鳞族……

战斗讲解

再一次出现城内战，版图虽然好像很简单，不过其实一点也不能小看。首先每一个外围的出入口，都必定会出现敌军增援。其次打开北方的每个房间，都会惹来一批增援。除此以外，敌军部队中的魔法师会使用令我方失去活动能力的“スリープ”。

敌人方面，则必须留意北部的首领カサダイ。因为他手上持有勇者之枪，只要与他交战，就最少会连续受到两下攻击，极为危险。

当接近南方的首领附近时，タウロニオ就会开始进攻。他的特技“勇将”相当优秀，在HP下降至一半以下时，力、速、技三种能力都会增加一半。只要利用アイク与他交谈，就可令他加入成为同伴。首领的イナ实力十分强大，若要轻松将他击倒，就要切记带备“ラグズ”系列的兵器。另外由于イナ的射程只有一格，射击角色可以利用远距离攻击，赚取经验值。

敌军　道具　回复点　我方登场位置　敌援军登场　目标地点

道具说明　红色字－击倒敌人后取得　蓝色字－不能取得

云仙排除山猴阻挠

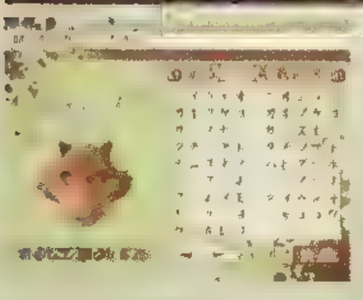
取得云仙之键后便离开长崎町，往东南进入云仙的铁门，再用锁匙开门后沿路前进，这里有一种叫火ぎつね的敌人会使用火炎攻击，其弱点是水属性攻击。至于雀鸟的ツッキ则怕风属性攻击。在此处还有一种叫豪腕入道的巨人，除了体力极高外，它更会投掷附近的同伴，能伤近800点体力。

沿路前进途中可开宝箱取得未鉴定道具。到达北侧山中会看见山上有猴子向泪等人投掷石头，被击中就会受伤，通过后那些猴子就会不见了。

接着到达风之谷间，在往上过吊桥时会受到强风吹袭，左右两边更有两只猴子不断地向泪投石，被击中除了受伤外，更因此而往后倒退。当泪抵达吊桥另一端，就会有劲风把两只猴子吹走。而旁边的宝箱则有材料“龟之甲罗”。到达南侧山中于分岔路的宝箱内有四个“银”，南下则是出口。

到了长崎南部往西走有天狗庵，但它要有“からすみ”才肯交出卷物“烈风”。因此要回到长崎町的茶店花3800两购买。

俺样园地再战万道



继续往东南沿路走会到达万道的城堡俺样园地（俺样ランド），在门口右边有一个打字机，要输入正确密码才会开启，而正确的密码是“おれさまランド”，要特别小心倒数第二个字是“ソ”而不是“ン”。

进入城内便见到万道倒在地上，原来之前饿晕了，而本次却是吃得太饱。走上前便要再与万道战斗。

BOSS BATTLE 万道

此战相当轻松，万道的防御力仍然很低，但因为吃得太饱而无法行动，甚至想发动“马鹿”之术也告失败，因此己方在兵不血刃的情况下就可取胜。

万道落败后，它说此城中还有很多陷阱，然后便转身逃走。众人北上会到一条有一些香蕉皮的通道俺样路，踏上去的话泪会跌倒而遭万道取笑，这会收录进“泪通信”之内。

到有万道石像的十字路，往西行到万道的卧室有宝箱可取得饰物“マントブロマイド”。往东行的宝箱则有未鉴定的“恶臭の刃”。跟着北上会看见一只小猫被困在竹笼内，壹与于是要求泪救它出来。小猫离开后可以开启房间的三个宝箱，能分别得到“もっこり茶碗”、“いかがわしい本”和“ビキニセット”。通过俺样园地会再次遇见万道，然后要再和对方战斗。

BOSS BATTLE 万道

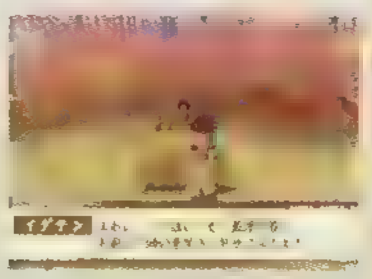
本次万道会不停地说话，说完之后就会发动“马鹿”之术，但由于说话耗时相当长，因此有足够时间让己方在它说完话之前行动，总之三个人只要不断地使用物理攻击就可轻易取胜。

第三度击败万道后，韦驮天就会到来，叫万道回他的城去，然后对泪说想救人便到他的梦幻园地最速城。当四人准备离开俺样城时，会遇见刚才所见的小猫，想不到它不仅会说话，还变成了人的模样，它原来是九洲的土地神美雅（ミヤ），为了答谢众人，再加上不能坐视坏人横行不理，因此加入成为同伴。而美雅拥有全队最强的魔力，法术在它手上效果特别强。

突破韦驮天三种试练

离开俺样地后它会消失，沿路走便会见到最速城，先别进去，而是向东行到天狗庵，可在那里取得卷物“神坚”。接着进入最速城，于门口会遇到韦驮天。他要泪踏门前的蓝色的四角台检查其敏捷度，若是达到200以上便可立即进入。若是不足够的话也不用担心，只要反复进出最速城检查三次一样会放行。

进入城内的第一帐篷（第一テント），韦驮天说要泪接受他的三个试练，这时最好先储存进度。与韦驮天谈话后需进行“最速问答”，跟着会显示问题，这时可按START键暂停，但可以慢慢地看问题，但要注意每次问题都不同，因此只要靠大家试试了，而答对与否都能前往下个帐篷去。若是一次立即答中就能获得“べっこうの置物”。



往左走是第二帐篷，注意此处有一种叫短鬼的敌人，他们会使用令人气绝的招式。而在沿着巨大的彩色方块爬梯前进途中，于左下的宝箱内能获得“疾风の粉”。此帐篷是挑战“最速计算”，于画面上方会有怪物从左至右移动，玩家需要心算它们的总数目，可凭借按START键暂停方便自己计算，一次答对可获得“チョコレイト”，算错便要与怪物战斗，而4次都估错也会过关。在该处左边的布景板后有宝箱，能取得“小道具の剑”。

回到第一帐篷会发现左边的木板有个破洞，那其实只是通往第二帐篷的捷径。由第一帐篷右边走会有由木材建造而成的桥，其下方的宝箱有三个“技能の印可”。

进入第三帐篷要接受“最速太鼓”的挑战，三个鼓分别代表□X○三个按键，当铁球掉下后便要按适当的按键，但要连续回弹50次，再加上铁球速度越来越快，所以非常困难。往后再挑战的回弹次数会越来越少，分别是30次、10次，最后只需回弹一次，但要命的是每次失败都要扣罚泪所持金钱的三分之一，因此挑战此项目时最好先用光手上的金钱。

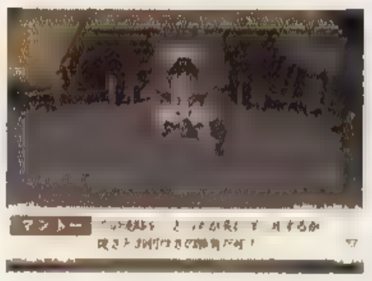
击破极速首领阵

完成三个试练后回第一帐篷找韦驮天，谈话后他会撞破身后的布景板逃走，沿那里的通道前进，这里会有新敌人绿之疾风，向它使用风属性法术反倒会为它补充体力。众人再次见到韦驮天，他说本次的战斗将要向泪证明自己的敏捷度，然后便召唤出两只怪物来。

BOSS BATTLE 右[illegible]&左[illegible]

此战敌方分别拥有10000和12000点体力，而且没有特别的弱点。其中左のハヤブサ(像麻鹰的敌人)懂得使用辅助及回复法术，尤其是用“神速”后令我们难以击中，故此要先收拾它。由壹与或美雅使用“烈风”颇为有效。剩下右のクロヒョウ则会使用特技“フットワーク”提升自己的敏捷度，那时会较难击中对方。

战胜后，五人便继续前进到达“最速迷路”，这里的通道全是履带，而被改造的万道会于履带上走来走去，把泪等人撞到下层。先掉到下层，在右边的宝箱能得到两个“けむりだま”，那是脱离战斗的道具。而被万道撞中多次后履带就会停止运作，泪也能顺利到上方。



到达最速迷路出口时万道会因行动太快而撞到墙上晕倒，沿左边的梯往下爬，往上走会发现被囚的女子，当泪要拉下监牢闸门开关时，万道便会前来阻止而发生战斗。

BOSS BATTLE 最速之万道

战斗初段会因为万道有极高的敏捷性而难以击中它，因此要集中防守及为同伴补充体力。万道的三连击能伤一人超过600点体力。战斗了三个回合后，万道会发生故障，那时会任由我方攻击，即使发动“马鹿”之术也会失败，轻松地获得胜利。

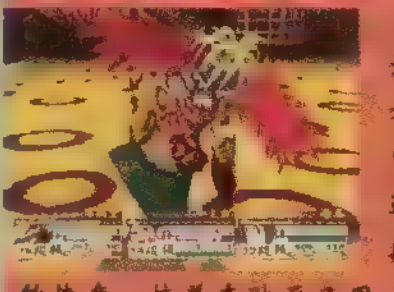
万道落败后说它已有所觉悟，决定离开这里进行修行。泪拉下开关后救出大部分的女子，于其中一个监牢内的宝箱可获得两个“かくれみの”。

回上层北上进入韦驮天的房间，会看见韦驮天说他捕捉的女子没有一个比得上沙恩妮，竟然自行放她们离开，但即使如此，泪他们也不能原谅韦驮天的行为，因此再与他战斗。

●HUDSON●RPG●1人玩●4月14日发售●7800日元●DVD-ROM●使用容量78KB以上
●对应8M记忆卡/DUAL SHOCK 2专用●http://tengai.jp/welcome/

电玩太郎 Design:loki

BOSS BATTLE 韦驮天



对方有30000点体力，开战时会用“无拍子”令己方头两个回合完全无法击中他。而我们则要使用“神速”不断提升自己的敏捷度以及用“钝速”降低对方的敏捷度。接着韦驮天又用“野生开放”令自己的攻击次数增加，再配上其“最速连打法”给予较大的伤害，那时要尽快补充体力。另外他还懂得用“月草”补大约1200点体力。因此这是一场拉锯战，要一边减其速度一边攻击。

壹与遭二仪绑架

击败韦驮天后，想不到他干脆地说放弃为沙恩妮报仇，甚至不想再为世来宇效力，决定去过自由的生活。但这时壹物却现身问韦驮天难道真想背叛世来宇。韦驮天却说自己已不再是世来宇的手下或同伴，壹物由于并非想与韦驮天为敌，而是只告诉韦驮天会后悔的。但是韦驮天对此却没有放在心上，说完他要去找新的恋情后便消失了，壹物也只好离去了。

接下来最速城会崩溃，众人便赶紧逃走，城消失后便变回火之社。可是天色随即转暗，并且开始打雷闪电，跟着便见到二仪出现。虽然他仍是一贯的语气平和，但美雅却感受到其强烈的杀气，跟着还利用雷攻击己方，然后说他是不知火雷城的主人，跟着竟然把壹与掳走，而壹物也再次现身。二仪说若是想救回壹与便到他的雷城来，泪上前欲救壹与却遭雷击弹开，跟着便带着壹与离开。

敌人离开后，牛坊主建议先回长崎町寻找前往不知火的船。这时天色会变暗，先用“风之护符”前往博多町的博多座与番头说话，会看到市村出云的表演，谈话后要离开时市村出云会给泪一个“退魔の铃”，装备后能令遇敌几率减半。

回长崎町走到中央会看见一名外国传教士自然自语地走开，前往东北的码头得悉因为天色不佳而无法出海前往不知火的天草村。至于西北的夜剧场则因为天色变暗仍然无法营业。沿町中央的路往上前行到出岛，越过教会到东面的码头会再次遇见刚才的传教士，他用半生半熟的日语讲话，土偶向对方说明他们要到不知火去，传教士便说他正好要前往那里，然后自我介绍名叫荷狄丸(ホテイ丸)，他希望泪他们能救其朋友四郎(シロウ)，己方当然会同意了。

救出天草四郎

再与荷狄丸谈话选择“はい”便乘船出发前往不知火的天草村，登岸后正当要离开码头时，却受到雷击，然后二仪再次现身，并且变出怪物向己方发起袭击，然后就发生与电脑妖魔的强制战斗。要注意这里的大部分敌人都懂得使用雷属性攻击，因此至少要在细工屋制作三个“雷の结晶”令该类攻击无效化，以减低自己的损耗，同时也避免使用雷属性攻击，因为会变成帮对方回复体力。

战斗结束后荷狄丸会对泪等人的实力赞不绝口，然后请众人到西面的教会营救四郎。往上进村，途中会经过一座“白缝公主之墓”，而村中所有房屋都被破坏，往东面的宝箱处有防具“宣教师の服”，而西北的宝箱内有三个“龟の甲罗”。

往西走到教会前便要与10多只电脑妖魔战斗，收拾完后会看见一名男子自教会中走出来，对方就是天草四郎。他多谢荷狄丸阻止怪物入侵教会，荷狄丸连忙告知是泪等人收拾的怪物。天草四郎向泪道谢后，牛坊主问这里为何变成此模样，天草四郎回答自从北面突然出现奇怪的城后，天空就出现乌云覆盖该国，并且有连绵不绝的落雷，令人们陷于恐惧之中，当然那座城就是二仪口中的雷城。

为了救壹与以及解放这里，泪等人自然要闯进雷城，但天草四郎却告知雷城被断崖绝壁所包围，实在难以潜入。荷狄丸便叫四郎放心，告诉他泪很厉害，是拯救此国的勇者。当然己方也不会因此而退却，荷狄丸便告知今后可以自由利用他的船。当己方准备出发时，天草四郎会赠上饰物“知者の耳饰り”，装备者技力消耗会减25%。进教会内有记录印可供回复体力，另有宝箱可取得“吉祥丹”，能回复25%的体力和技力。

寻找击破雷铁岩方法

离开天草村会发现野外就像之前的雷山那样时常有雷击，因此没有“雷避けのお守り”的话就会受伤。

此外，在野外战斗中不时会有雷随机击中敌我双方任何一人两次，若角色没有装备“雷の结晶”就会受伤，相反敌方若是雷属性便因此而补充了体力。往西北方前进有天狗庵，可获得补满体力的卷物“天草”，而继续北上则有另一个天狗庵，并取得“烈水”卷物。

于不知火西北部就是雷城，然而当四人进入其要前往的雷铁岩时，却

宇土村

武器屋	
名称	价格
水晶の剑	4300
圆环刀	4700
骑士の剑	5500
切子の小刀	4400
琥珀の小刀	5800
鹿角の刺叉	4800
枪先の矢	8800
防具屋	
名称	价格
纯洁の法衣	5500
武者铠	6000
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
爽快药	30
万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
土产屋	
名称	价格
でこぽん	280
团子汁	398
辛子レンコン	98
ハエタタキ	4500
五色贝	5000

发现那里有带着强大电流的岩石挡路，就像之前高千穗的国见山和国东的久保风山一样。牛坊主要尝试去撞开它而失败了，土偶便建议去找别的方法。

离开雷铁岩往南走是宇土村，而其南部的天狗庵内可获得卷物“烈雷”。而在宇土村内的土产屋可购得美雅的新武器，在神社内的宝箱中会得到武器“ねじれた矢”，但没有人会使用。和神主谈话后得知昔日有一位名叫为朝的武者，能使用强弓射箭，击破破所有的岩石。

往东北方向前进是熊本町，在入口的女子会以100两的价钱售卖“名水”，往后要每隔一段时间才再有售。往东北走到旅馆前竟然发现鹈被石化了，这时有一老一少两个村民来告知鹈被落雷击中

而变成这个模样，同时也听说有一种叫“黄金竹”的东西能治疗各种诅咒，而这种竹要到竹积村才有。在旅馆旁的女子处能阅读到“泪通信”。至于西北的城门则被守门人拒绝入内。

熊本町

武器屋	
名称	价格
太极剑	3400
海鸣の剑	4500
桃色小太刀	3600
潮の小太刀	5300
鹿角の刺叉	4800
偃月刀	5800
二眼铳	2200
ねじれた矢	4900
防具屋	
名称	价格
白系の小袖	4400
纯洁の法衣	5500
武者铠	6000
海贼の胴	6400
瑞云の铠	12000
道具屋	
名称	价格
爽快药	30
万能药	50
风の护符	100
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
土产屋	
名称	价格
辛子レンコン	98
きじ车	1000
肥后てもり	2000
广山烧の皿	3600
小代烧の皿	4800
花手箱	6000
松桥烧の壶	7700
金おうろう	12000
歌舞伎の羽子板	6000
牛皮のはちまき	2000
牛皮の手袋	2000
押し花の发留め	2000
切子の下げ饰り	2000
牛骨の勾玉	3000
肥后烟管	7700
肥后つぼ	10000
茶店	
大福もち	50
ひともじぐるぐる	128
でこぽん	280
汉方そてつ实	1550
牛肉の干物	1800
辛子レンコン	98
汉方タンポポ根	1500
汉方牛黄	7770
风の护符	100

为女枪手解除魔咒

离开熊本町往下行进入球磨川，那里的守卫说此处很危险，问到此所为何事。泪于是回答为了要救人(人助けのため)，对方听罢便不再阻挠，并叫泪要小心一点。

在此处需要乘河上的

浮木顺流前进，而此处有一种叫怪游鱼的敌人千万别用水属性去对付。往南行有分岔路，先向东乘浮木，

八代村

武器屋	
名称	价格
圆环刀	4700
骑士の剑	5500
切子の小刀	4400
琥珀の小刀	5800
鹿角の刺叉	4800
防具屋	
名称	价格
渔师の着物	220
海贼の胴	6400
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
爽快药	30
万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
锚	12000
大旗渔	2000

竹积村	
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
でこぽん	280
百命丸	400
团子汁	398
爽快药	30
万能药	800
辛子レンコン	98
戻り石	50
风の护符	100
竹の枪	580
竹の胴	880

于登陆处有鸫的武器“南部拳铳”，在其旁边的山洞内可获得贵重的“神水”。接着乘唯一的浮木到另一处，再沿路走回起点。

跟着要选择西面的浮木前进，于下个登陆处左右各有浮木，选西面只是前往折返点。选东面浮木到下个登陆点南下便可以离开。

到达不知火南部先西行到天狗庵取得卷物“乱牛”，然后南下有个八代村，于南面过桥有宝箱，能取得“力のモト”。接着朝东北前往竹积村，于道具屋左上角有名叫太助的小孩，给他“ガマの油”会获得“牛骨の勾玉”。

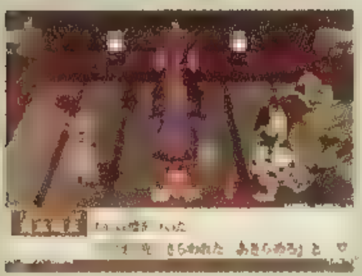
进入西面的屋与村长谈话，对方会说出一些句子，其平假名文字前后相同，提示了黄金竹的位置。往北行进入竹林，这里分为东、西、北三个区，泪一次只能砍其中一棵，再砍就会被赶出村。而正确的位置是北区从右数起第三枝，成功后便会获得“黄金竹之滴(黄金竹のしずく)”。于竹林东区的宝箱有三个“百命丸”，而竹林西区有“竹の短筒”。

攫取最强之弓

离开竹积村以风之护符返回熊本町使用“黄金竹之滴”让鸫回复正常，当她得知壹与被二仪所擒后甚是气愤，泪与牛坊主也无言以对，这时美雅和土偶说因此他们要去雷城救人，牛坊主也向鸫介绍了这两名新同伴。鸫于是决定同行，但也被告知必须先破坏挡在城前的雷铁岩，而首先他们要得到强弓“弓张月”，及能使用他的人。而持有“弓张月”的人正是熊本城主。当鸫要出发时，牛坊主又问鸫到底有什么目的，鸫回答现在最紧要的是救出壹与。

五人往西北的熊木城与守门人谈话，虽然最初被拒绝了，但是经鸫不知出示了什么后便可放行了。进城后牛坊主忍不住再次问鸫的身份，鸫便告知自己是奉命前来九洲进行侦查的幕府特工。于入口西面的仓库内有三个宝箱，分别取得三个“真珠”、未鉴定的“美しい杖”和“雷神の护符”。

沿路进入熊木城内，于一楼东面角落的宝箱有两个“百命丸”。二楼的两个宝箱分别得到2000两和未鉴定的“ヌルヌルした铠”。于四楼便是守天阁，与城主谈话后鸫便直接说明想要“弓张月”，城主在感到诧异之余，解释说该弓只有为朝才能使用，于是鸫就问难道为朝仍然在世？

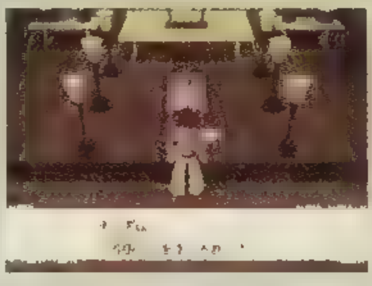


城主告知十多年前，为朝提出与城主女儿白缝公主结为夫妇，可是城主却故意提出各种难题，而为朝也全部完成了。可是城主竟谎称白缝公主被鬼抓了，叫为朝放弃，结果为朝只身前往鬼岛救人。城主认为为朝此行凶多吉少，白缝公主结果为了追随爱郎而投海自尽，这实在是个令人悲伤的故事。

听罢鸫仍然坚持要得到“弓张月”，城主于是给鸫一封“城主的介绍信(城主の绍介状)”，告知目前该弓放在东北的八幡之社内，将此信给途中菊池谷的守门人就能通行。在众人要离开时，鸫对泪说得到“弓张月”后，便立即前往鬼岛去。这时别忘记返回守天阁，在那里的宝箱处能取得“足下生活 第3卷”和四个“技能の印可”。

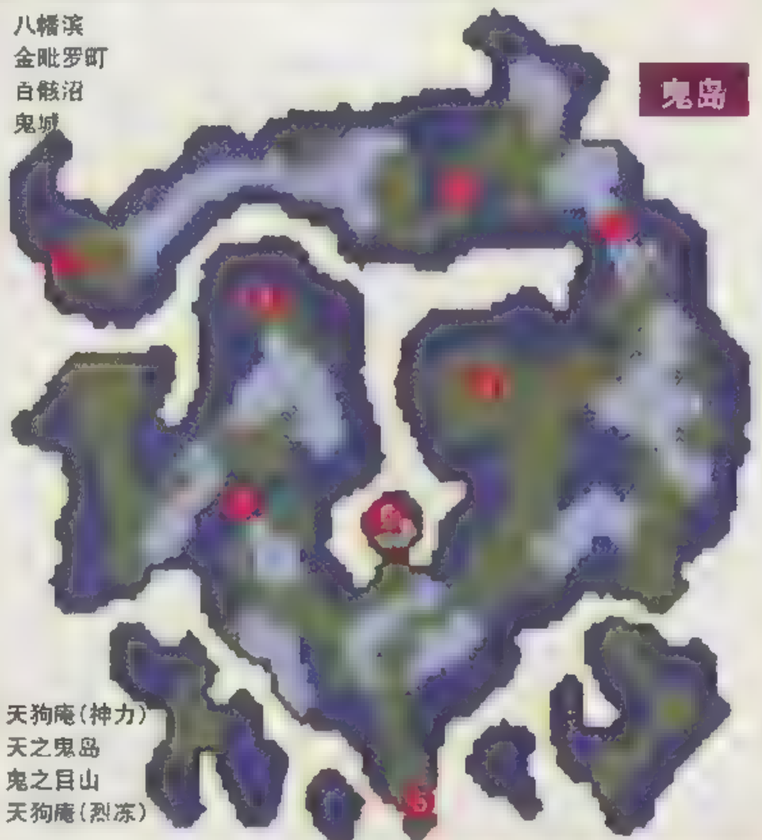
出发前往鬼族之岛

离开熊本町往东北进入菊池谷，给守门人看“城主介绍信”便会开门放行，这里一种站立的龟会使用“星寝”和“禁印”法术，因此最好装备防睡眠的饰物，或是多备“爽快药”。沿路前行至北溪流记录印，其东面的宝箱内有未鉴定的“不思议な短刀”。



继续往东北走，途中可于东南的天狗庵取得卷物“烈火”。然后便进入八幡之社，与那里的神主谈话出示“城主介绍信”后便会获得“弓张月”。得手后神主却说就算有了它也没有什么用，因为唯一能使用它的为朝自远渡鬼岛后便失踪了。众人离开神社后便决定前往鬼岛，牛坊主提议乘荷狄丸的船。

众人返回天草村，前往码头的途中经过白缝公主的墓碑，跟着见到一点鬼火飘来，鬼火发出女声认出了泪所持有的为朝的弓张月，原来那鬼魂就是白缝公主，她现形后会附身在该弓之内。前往码头与荷狄丸谈话后便出发去鬼岛。



抵达鬼岛的八幡滨便开始启程，在离开那里之前鸫会叫住泪，她说虽然自己也不确定为朝是否仍在世，但是却有值得调查的必要性。离开八幡滨后先返回，在那里的宝箱内能取得“タギツヒメの像”，那是砂河宗像村失窃的三尊神像之一。而在八幡滨内也有一座八幡之社。

要注意在鬼岛的敌人会变得相当厉害，其中一种叫青二斋的敌人会用“烈火”、“怒发”、“月露”等法术，被连续击中随时有性命危险。另外还有一种叫暗告げ鸟，它能发动“龙卷”技能攻击己方全体，而土偶可变成它学习两种技能。

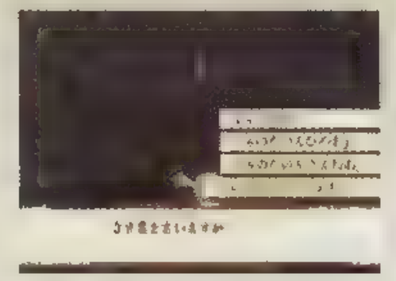
暗一家的委托

东行进入金毗罗町，进入后于第一个分岔路往东北走进紫色的屋是暗一家，与一楼大厅左下的男子暗长男谈话，对方告知其头领被鬼捉进鬼城，请泪救他出来。答应后会告诉前往鬼城的捷径。于东南百骸沼入口与那里的人说出暗号“みのたのんなうよち”，就会为泪引路。于二楼开宝箱能取得“天狗のうちね”和“精神のモト”。

在町的西方有乐市乐座，通过以物易物的方法，用“速のモト”可换取饰物“运命のサイコロ”。位于西北的武器屋内则能购买到不俗的武器，包括鸫的炎雷铳和牛坊主的海神之矛。土产屋则有三种女性专用提升能力值的饰物。

金毗罗町	
武器屋	
名称	价格
鬼头剑	6300
海神の矛	8800
炎雷铳	7800
破魔矢	7000
防具屋	
名称	价格
钢铁の大铠	4000
鬼のパンツ	5000
银蔷薇の铠	8000
雷电まわし	10000
天女の羽衣	14000
道具屋	
名称	价格
大福もち	50
甘露丸	150
百命丸	400
爽快药	30
万能药	800
戻り石	50
风の护符	100
土产屋	
名称	价格
漆のおわん	880
濑户物の皿	2500
濑户物の人形	2500
ササユリの香水	2000
やまももの首饰り	3000
蓝染花の胸胸饰り	3000
万屋	
名称	价格
ガマの油	139
盗贼の短刀	13439
饰り短筒	16799
狮子狩纹金の羽织	6999
吐き气がする粉	1399
轻い服	3919
派手な铠	4479
立派な铠	9799
恐ろしい枪	12319
传统的な服	19599
茶屋	
名称	价格
大福もち	50
みかん馒头	380
和三盆糖	888

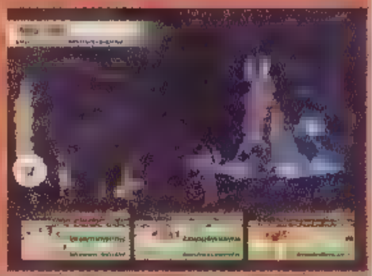
由金毗罗町离开往东进入百骸沼，注意这里会有一些亡魂捕捉泪带回起点，而且它们的移动没有规律，再加上这里又有毒沼，因此相当难避开。通过的窍门是移动时不让它们看见，站稳的话是不会被抓的。与入口左边的男子谈话，选择正确的暗号，对方就会带众人经捷径直接前往到达南面出口。



第一段路西面的宝箱内有“冥土の琵琶”，使用后会吸引怪物与自己战斗。若是成功避开那些亡魂走到下个地段，那里会有许多由骷髅搭成的桥，因会周期性涨水，水涨时会令己方行动变慢，更容易被亡魂所捉。该处有三个宝箱，分别藏有“蛇の短刀”、“鬼のパンツ”和“洗练された石”。除了“鬼のパンツ”外都是有诅咒的物品。于第二段路往东面通道走至尽头会发现宝箱，要开启时便会与BOSS战斗，最好有40段或以上的级别再去挑战。

BOSS BATTLE：[illegible]

此首领有42731点体力，会使用各种异常效果的法术如“乱牛”、“禁印”、“幻妻”、“饰物效果封印”，以及使用“烈风”。其弱点是圣属性，因此可派土偶出战，如事先在细工屋制造“青龙のお守り”会较安全。另外，若有人中了诅咒便立即用“青松”解除。基本上由泪和鸫以物理攻击为主攻击手段则不难取胜。

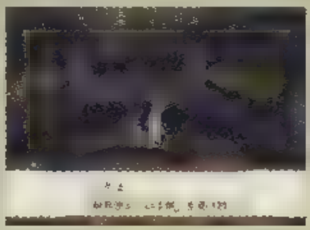


解除长崎屋的郁结

离开百骸沼往西南前进，在此处会有一种叫シバテン的河童形敌人，它会盗取己方身上的金钱和物品(包括贵重物)，必须将其消灭才能取回。至于骸の死士则会用攻击力和防御力粉碎。另外还有一种叫阿吽的双头兽，它虽然是蓝色的，却是使用火属性攻击，其火焰喷射威力更强，而弱点当然是水属性攻击，牛坊主的海神之矛正好可以克制它。未进鬼城前，不妨先南下到南端有天狗庵，能取得卷物“神力”。

进入鬼城便会再遇鬼六，他会叫泪去见其BOSS鬼大将。在鬼城正中央是斗技场，现在不能进入。沿左或右边的楼梯往上层前进，途中听居民说自从为朝以来便

再没有人类到达此地。于上层的南部有宿屋及道具屋，其中在道具屋可购买美雅的新武器“铁の军配”。于城西部武器屋附近的民居内有宝箱，能取得“足下生活 第4卷”。另一民居内则有未鉴定的“重すぎる长柄刀”。



于城内某些房屋其实是人力升降机，与负责的鬼族谈话就会送众人到下层的斗技场观众席。于北面大屋的右边民家中，会见到一名年轻女郎，她原来是长崎屋招牌女郎桃井姬，她托泪代她交一封信给其弟弟右近，答应后便得到“桃井姬からの手纸”。

离开鬼城利用风之护符返回长崎的长崎町圆形通道西北的长崎屋，于仓库中将信交给右近，右近得悉姐姐平安无事后感到很欣慰，说日后会通过自己的力量去见她。然后他会给泪一个饰物“药师の免许”，作用是装备者使用回复道具时会有两倍效果。返回鬼城再与桃井姬谈话，对方说宁可留在这里也不想见比鬼还恐怖的父亲，然后会赠上“守护の发饰り”。

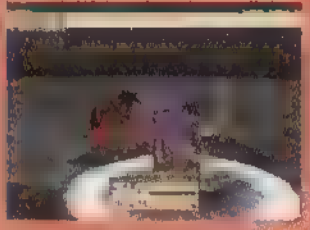
与鬼一番单打独斗

接着走到鬼城西北乘人力升降机会到达地下牢，在那里的左上看见一名被囚的男子，他就是暗一家的头领，并且原来是牛坊主以前的好友权左，原来牛坊主未出家前其实是恶贼一名。权左脱险后便说稍后到暗一家会报答泪，再到金毗罗町的暗一家二楼找权左，他会给一个“暗の手形”，有了它便能进入分散在各市镇的暗一家赌场。

回到上层进入城正北面的房间，那里就是鬼大将的住处，他也是鬼丸的父亲，对于鬼丸的死泪深感抱歉，倒是鬼大将认为那是时也命也。接下来泪说明此行目的是找为朝，鬼大将说为朝曾向自己挑战过，但其实鬼族并非喜欢好勇斗狠，因此便使计将他封印在鬼族的天之鬼岛深处，那里的入口由坚固的锁锁着。泪于是要求鬼大将放了为朝。

鬼大将担心为朝出来后会再度捣乱，问泪是否有信心能制伏为朝，泪便回答有信心(ありま す！)，但鬼大将仍在考虑。这时听见有人大叫，来者一手将用来封印天之鬼岛大门的锁匙拔出。对方名叫鬼一番，赫然是鬼丸的哥哥，但两人可一点也不像。而他也不相信泪有能力制止为朝，因此要向泪发起挑战，说若能战胜他便把锁匙交出。尽管鬼大将说这些人是其弟弟的大恩人，可是鬼一番却不听，说现在锁匙在自己手上，想得到便要去斗技场单打独斗，以力量来夺取。做好准备后便回到城入口，往北进入斗技场，由泪与鬼一番进行单挑。

BOSS BATTLE：鬼一番



此战由于只由泪独力战斗，因此战斗中不能更换同伴，所以要先把适用的卷物和饰物交给他来装备。例如一些提升体力最大值的饰物，以及带备“月革”、“神速”、“幻雾”这些卷物，其中“幻雾”可令鬼一番无法击中自己，因为对方的攻击力极高，如蓄气后用特技可伤达过千的体力，而“怪力一番”更能伤达1300点以上的体力。总之受了伤便以回复体力为优先，攻击时尽量连续使用“ためる”提升威力再攻击，又或是蓄满斗气直接发动奥义。若落败的话不会GAME OVER，可以在休息过后再次挑战。

最后两人会朝对手冲过去，结果鬼一番的角被砍掉，而他也照约定将“天之鬼岛之键(天の鬼岛のガキ)”交给了泪。当泪要离开斗技场时，鬼一番突然要求泪带他同行，并要为弟弟报仇。可是却遭父亲鬼大将阻止，他说鬼族若是在世人面前出现只会引起恐慌，即使他们没有害人之心，但世人却未必认同，结果鬼一番没有与泪等人同行。

土偶敌之技一览(至萨摩)

技名	地区	使用的怪物	出没地点	取得机率	效果
白い爆发	—	初期习得技	—	—	全体圣属性攻击
愈しの光	—	初期习得技	—	—	回复全体少量体力
念力	—	初期习得技	—	—	敌全体处于气绝状态
光の障壁		初期习得技	—	—	令己方全员防御力上升20%
石つぶて	国东	岩もどき	地狱巡等地	90	给予物理攻击
攻击力上升	国东	赤毛魔牛	耶马溪等地	90	提升己方一人的攻击力
すっぱい汁	国东	かぼす小僧	耶马溪等地	90	令狭窄范围的敌人处于盲目状态
素早さ上升	国东	耶马溪等地	90	—	提升己方一人敏捷度
地ひびき	国东	デカモン	变化城等地	10	给予敌方全体物理攻击
毒攻击	国东	つるぎ虫	耶马溪等地	90	攻击同时令敌人中毒
麻痹攻击	国东	ペロリ	变化城等地	90	攻击同时令敌人麻痹
からい汁	砂河	怪メンタイ	高良山等地	90	令狭窄范围的敌人处于盲目状态
气绝攻击	砂河	灵怨	魅惑城等地	90	攻击同时令敌人气绝
狂乱の舞	砂河	怪舞	魅惑城等地	25	令敌全体处于大混乱状态
砂岚	砂河	封印の魔兽	魅惑城等地	25	给予敌全体风属性攻击
砂けむり	砂河	砂荒らし	野外中部等地	25	令敌全体处于盲目状态
大混乱	砂河	クダン	野外南部	90	令敌全体处于大混乱状态
力の舞	砂河	暗舞踊	魅惑城等地	10	令己全体攻击力上升20%
ぬめぬめ攻击	砂河	あぶらなめ	魅惑城等地	90	攻击同时令敌方敏捷度下降
ひっかき	砂河	暗舞踊、怪舞	魅惑城等地	90	给予通常1.5倍威力的攻击
封印攻击	砂河	目玉0食らい	高良山等地	90	攻击同时令敌人处于封印状态
连续ひっかき	砂河	砂荒らし	野外中部等地	50	通常威力一半作三次攻击
守りの舞	砂河	怪舞	魅惑城等地	10	令己全体防御力上升20%
夜の舞	砂河	暗舞踊	魅惑城等地	10	令敌全体处于睡眠状态
火炎攻击	长崎	火ぎつね	云仙等地	90	给予80%威力的攻击加被火烧效果
挂け算	长崎	そろばんはじき	俺样园地等地	25	令己全体攻击力上升20%
吸血	长崎	ラミア	异人馆的宝箱等等	25	吸收敌一人的体力和技力
高速0齿み付き	长崎	ハヤテ	最速城等地	25	通常威力一半作五次攻击
高速ひっかき	长崎	绿の疾风	最速城等地	50	通常25%威力的风属性攻击八次
冰攻击	长崎	スケルトン	异人馆的宝箱等等	90	攻击同时令敌人处于冻结状态
足し算	长崎	そろばんはじき	俺样园地	5	回复己一人体力至最大值
粘液	长崎	人0食いの赤	野外北部和南部	90	给予通常1.5倍威力的无属性攻击
引き算	长崎	そろばんはじき	俺样园地	25	给予特殊攻击
割り算	长崎	そろばんはじき	俺样园地	5	令敌一人的体力变成某几分一
硬化	不知火	シロガネ	球磨川	90	己一人防御力上升20%
地震	不知火	わいら	雷铁岩等地	25	给予敌全体无属性攻击
眠り攻击	不知火	ネイリ花	菊池谷	90	攻击同时令敌人处于睡眠状态
恶臭	鬼岛	恶臭の触手	鬼之目山	90	攻击同时令敌人处于盲目状态
岩石	鬼岛	咒禁岩	鬼之目山	50	给予敌全体无属性攻击
巨大な爪	鬼岛	暗告げ鸟	鬼之目山等地	90	给予敌全体物理攻击
恶臭	鬼岛	恶臭の触手	鬼之目山等地	90	通常1.5倍威力的攻击加绦绝状态
灾いの舞	鬼岛	阿吽	天之鬼岛等地	2	令敌全体属性耐力下降
物理攻击半减	萨摩	萨摩大断层等地	大ムカデ	10	令己方一人对物理损害减半
毒のリンプン	萨摩	萨摩大断层等地	胡毒蛾	10	令敌全体中毒
しょっぱい汁	萨摩	潮鸣岩	血の雨ふらし	90	令狭窄范围的敌人盲目
黑い雾	萨摩	天空城	涅盘の羽音	90	敌全体体力减半
吸血	萨摩	天空城	涅盘の羽音	50	吸收敌 一人的体力和技力
术防御低下	萨摩	潮鸣岩	接吻くらげ/船宿り	90	令敌全体防御力下降
爆睡	萨摩	大绝壁等地	轰音いびき	90	一定时间内睡眠而回复所有体及技力

强烈推荐饰物一览

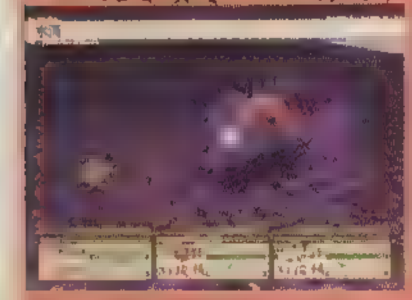
饰物	效果	清单
火炎の牙	火属性攻击威力上升	金+灵兽の牙+水/毛皮+灵兽の牙+名水/毛皮+灵兽の牙+神水
风の勾玉	风属性攻击吸收	真珠+灵兽の牙+神水/真珠+水晶+神水
雪の结晶	雪属性攻击无效化	石材+铁+神水/铁+铁+神水/铁+水晶+名水
雷の勾玉	雷属性攻击吸收	铁+灵兽の牙+神水/铁+水晶+神水
香草の匂い袋	遇上魔物的确率上升	毛皮+贝壳+神水
光轮の牙	圣属性攻击威力上升	银+灵兽の牙+神水
冰の勾玉	冰属性攻击吸收	水晶+灵兽の牙+神水/水晶+水晶+神水
黑曜石の牙	无视敌方物理防御	黑曜石+灵兽の牙+名水/黑曜石+灵兽の牙+神水
心の宝珠	技力最大值上升20%	神木の枝+真珠+神水
至心のかんざし	攻击的同时自己回复技力	神木の枝+贝壳+神水
慈悲の宝珠	精神力上升20%	银+真珠+神水
水流の牙	水属性攻击威力上升	贝壳+灵兽の牙+水/龟の甲罗+灵兽の牙+名水/龟の甲罗+灵兽の牙+神水
生命の宝珠	体力最大值上升20%	木材+真珠+神水
退军の管玉	战斗逃脱成功率上升	银+硝子+神水
退魔の铃	遇上魔物的确率减半	银+毛皮+神水
力の宝珠	攻击力上升20%	石材+真珠+神水
盗人の烟管	装备后“盗む”技能成功率上升	金+银+名水/金+银+神水
早手の宝玉	敏捷度上升20%	真珠+硝子+神水
必中の指轮	通常攻击能绝对命中	金刚石+龟の甲罗+神水
火の勾玉	火属性攻击吸收	金+灵兽の牙+神水/金+水晶+神水
白虎のお守り	防御毒、盲目、封印及饰物效果封印状态	铜+兽の骨+水
冰河の牙	冰属性攻击威力上升	黑水晶+灵兽の牙+名水/灵兽の牙+灵兽の牙+神水/水晶+灵兽の牙+神水
风威の牙	风属性攻击威力上升	真珠+灵兽の牙+水/硝子+灵兽の牙+神水
守りの宝珠	防御力上升20%	黑曜石+真珠+神水
水の勾	水属性攻击吸收	贝壳+灵兽の牙+神水/贝壳+水晶+神水

从奈落救回为朝

众人离开鬼城往南绕道到中部的天之鬼岛，利用锁匙顺利开门入内。这里出现的怪物与野外的差不多，包括有阿吽沿路往东前进需要爬梯，途中可于宝箱取得“月の雨”。于中央有两条路可走，往北行绕道到上层的宝箱有“神仙丹”和“阳光の小袖”，后者是美雅的防具。

走到中央的西南面的宝箱内有未经鉴定的“豪华な杖”，沿木板螺旋通道前往黄泉地底湖，走到底部会有记录印。往上会见到躺在石床上的为朝，这是弓张月会自动飘到为朝之上。跟着会看见白缝公主的鬼魂出现，她企图唤醒对方，谁知却令栖息在黄泉湖之下沉睡的蜘蛛怪奈落之十目苏醒过来，吓得白缝公主躲回弓张月中。

BOSS BATTLE 奈落之十目



此首领有21000体力，由于它会吸收水属性，所以不能用水系法术。其弱点是火与雷属性，因此要不断地以“烈雷”和“烈火”攻击。小心对方的水流可伤全体各500点以上的体力，而且能连用两次，所以要时常保持美雅在体力全满的状态。此外，首领也会用各种异常状态攻击，包括睡眠、封印、混乱及毒，因此要常备爽快药或是用“青松”。鹤的特技“雷鸣弹”在储气后相当有效。

鬼城	
武器屋	
名称	价格
鬼头剑	6300
盗贼の短刀	9600
金碎棒	7000
海神の矛	8800
炎雷铳	7800
钢の大锤	7600
防具屋	
名称	价格
钢铁の大铠	4000
鬼のパンツ	5000
雷电まわし	10000
道具屋	
名称	价格
みかん馒头	380
爽快药	30
戻り石	50
风の护符	100
铁の军配	5800

消灭奈落之十目后，被前者所捕捉的为朝魂魄便会返回肉身，虽然他终于能与爱人相逢，可是他们已经人鬼相隔，为朝对此自然感到悲伤，白缝公主安慰为朝后，便附身在弓张月中，说今后会永远伴在爱人身旁。

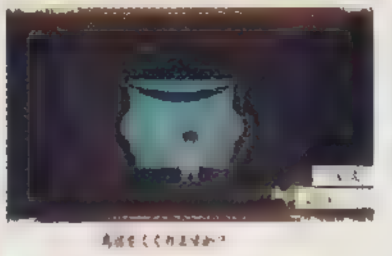
为朝接过弓张月后，便对于带白缝公主魂魄前来的泪等人道谢，泪于是请为朝加入队伍，可是为朝却摇头。鹤对为朝说他们必须获得他的力量，就连白缝公主也加入请求的行列，为朝这才答应了下来，说自己会在外面等候。回到天之鬼岛大门便见到为朝，跟着他便会正式加盟成为同伴。

八幡之社用途

离开天之鬼岛不妨先往西面的鬼之目山，这里会有新敌人恶臭の触手，懂得分裂，其恶臭攻击能令人处于盲目状态。另外还有一种叫咒禁岩的敌人，除了体力高之外，还懂得使用“神坚”及特技“岩石”，“岩石”能伤全体近900点体力，水属性攻击对它很有效。

在南侧山腹记录印东北的宝箱中有“打出の大槌”。于西北和正北有两条路，先前往正北面的路到达火山口，踏在溶岩上或是被喷出来的溶岩击中都会受伤，也可趁机锻炼各人的回复法术熟练度。于火山口有不少宝箱，能分别取得战斗中使用的令体力加倍的“仙桃”、三个材料“阴阳石”、未鉴定的“微妙な杖”和具备复活效果的“反魂香”。而走到东北尽头有一个被水流挡路的小洞，目前无法通过。

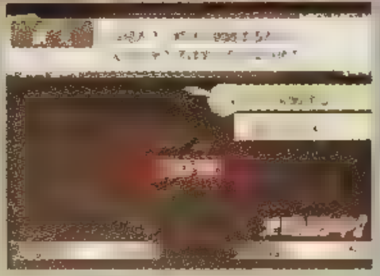
回南侧山腹朝西北的路走，越过西面火山口便是北侧山腹，在那里的东北部有百鬼夜行箱，现在当然别碰它了。接着由西北出口离开，便能往东北方前进到达天狗庵，在那里会获得卷物“烈冻”，能够令敌人处于冻结状态，是很实用的法术。



这时先返回八幡滨，在那里会遇见小林寺和尚，走到北面的八幡之社，当为朝接近鸟居，就会现出现一个结界，原来为朝具有利用结界穿梭各八幡之社的能力，由八幡滨能返回不知火。而使用风之护符传送到砂河的马鹿村东南的八幡之社，那里的寺内宝箱有女性用防具“日轮の衣”，经鸟居则可传送到大陆西南小岛的八幡之社，该处有天狗庵，能获得卷物“结界”。

暗手形的用途

较早之前在救出暗一家的权左时获赠“暗之手形”，往后可在各个大市镇（例如宇佐町、熊本町、长崎町）进入一些门上印有暗一家徽号的屋，那里是个赌场，与角落穿蓝衣的女子谈话，可用100两购买一枚“暗札”，然后和中央的人开始赌局，游戏是玩估单（半）、双（丁），胜出时可选择继续赌，而赔率次次不同，至于赢得的暗札可用来向换暗札的女子换取景品，不过最贵重的“破れた卷物1”却要接近一千万枚才能换取。



景品		
名称	枚数	效果
暗の天秤	1000	令实行者或敌人其中一方体力变成1
けむりだま	30000	脱离战斗
かくれみの	100000	不会遇到敌人
盗人の烟管	500000	盗取敌人身上的东西机率上升
神仙丹	1000000	己一人体力和技力完全回复
龙のうろこ	3000000	用来制作饰物的材料
七福の玉	7777777	随机发生七种道具的效果
金のたまご	8888888	从敌人掉下的东西变成两倍
破れた卷物1	9999999	某法术的卷物其中一部分

除了赌钱外，还有两种迷你游戏可玩，每种都要付100两。一款是与赌场中的女子谈话，然后在限制时间内以箭射九宫格的目标，以8方向或回中来选择目标，按○是射箭。射中鬼会获得1分，射中暗徽号获10分，射中铁板则减10分，根据所获得分数会得到不同的奖品。

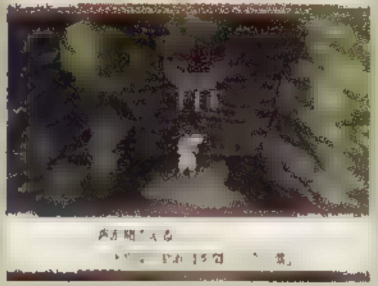
另一种迷你游戏则是与角落的男子谈话才能玩，游戏分为许多关，每关都有限制步数，目的是在限制步数内都到对面开宝箱。在每关中途还有各式的陷阱，因此要顺利过关就要多番尝试了，成功自然会获得奖品。

雷铁岩后的隐藏事件

众人回到不知火便往西北的雷铁岩进发，凭着为朝的弓张月，轻易地以箭将雷铁岩击碎。据为朝所说，其实岩石都有要害，只要射中便必定能破坏。这时二仪会现身，变出怪物后便又消失，只要为战斗的成员各人装备“雷之结晶”就不用怕了。

这时先别急着进入西北面的雷城，而是利用风之护符前往国东的久保风(くぼて)山，在那里的西南有

另一块雷铁岩，由为朝破坏后离开，南下有天狗庵取得光物“脱兔”，今后可在战斗时实现百分之百的逃跑效果。



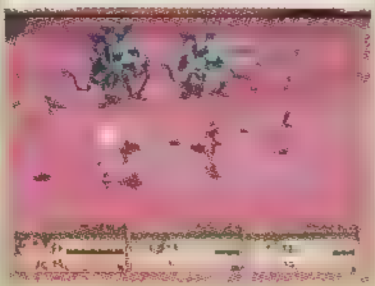
而在久保风山西面有天狗堂，深处会见到一个封闭的石壁，内里的天狗会要求说出暗号，而暗号需要向各地的天狗打听，正确的暗号是“くらきばしょ”、“しんじゅをかくす”、“あこやがい”。入内沿树藤爬到上层会见到大物主，他会问是否想要“天狗石”，那原来是能引发出女性最大限能力的石，跟着可向他购买，分别有“无垢石”、“欢喜石”和“糠豆石”三种，各售1000两，都是战斗中使用的道具。若是集齐四个“破れた卷物”，则可向大物主换取卷物“白仙”，那是能给予敌全体特大圣属性攻击的法术。

接下来再以风之护符前往高千穗的国见山，从为朝破坏那里的雷铁岩处能继续北行，途中可于宝箱取得四个“空きビン”。要注意到了北侧山中敌人就会变得很顽强，突贯鸟每一击都能伤己方超过180点体力，风属性是其弱点。途中的宝箱内有为朝的武器“恋心の矢”，虽然攻击力高，但一回合只可射一次。此外还可取得未鉴定的“神秘的なビン”。

到了高千穗北部，先朝西北方向进发会找到天狗庵，在那能取得吸收敌人体力为己用的卷物“体吸”。在国见山东北则有唯一的村落九十村，这里是个老人村，但原来他们都因为喝这里的水而获得长生。于村的东南温泉前会遇到小林寺和尚。在东面的民居内有宝箱，能取得“足下生活 第5卷”。在东北的泉处可用30两的价格买“水”。

离开九十村往北行是樱原，这里布满樱花及有许多蝴蝶，然而敌人却相当顽强。除了有突贯鸟外，兽花草不仅体力高，还懂得使用睡眠攻击。至于蝴蝶则会用“神力”增加全体攻击力，因此建议别与之硬碰，由鸫装备“脱兔”卷物，于开战时立即使用逃走。

九十村	
道具屋	
名称	价格
ゆず团子	20
爽快药	30
万能药	800
孙の手	2800
匠の矢	15000
土产屋	
名称	价格
高千穗烧の皿	10000
トンボ玉のかんざし	300
茶店	
名称	价格
ゆず团子	20
大福もち	50
いなか馒头	468

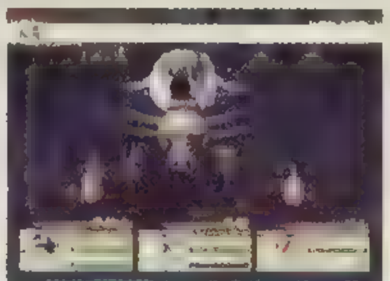


在樱原内有3个宝箱。第一个位于西南，能取得土偶的特技“秘传 摩诃不思议”（要向土偶使用才会学到），于中央靠东面则有一个百鬼夜行箱。其西北面沿楼梯走会发现能取得“名水”的地方。

第三个位于樱原东南面的迷宫通道，必须跟着紫色蝴蝶所飞的方向前进，依次序是东、南、西、西、南、东、南、西、南走，开启那里的宝箱会获得泪专用的防具“タシカの胴”。由东面出口离开有天狗庵，入内能取得卷物“命泉”，战斗中使用会在每个回合自行回复十分之一的体力。

勇闯雷城的准备

接下来要进入雷城，此处的敌人主要是以雷属性为主，所以别用该属性法术攻击，而最有效的是水属性攻击。其中有一种叫巨炮虫的敌人，它的体力相当高，战斗时它会充电数个回合，若充电完毕也未能收拾掉，它就会放出超强的攻击。

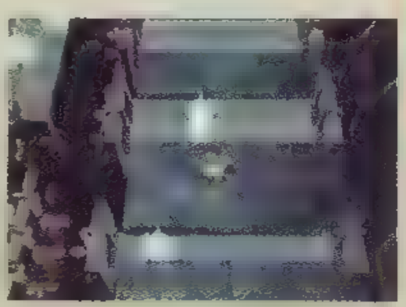


于一楼沿路前进会到达一扇电流门，调查右边的门掣，会看见门边有逆时针流动的光点，当光点走到右边黄色区域时便按○键，第一扇门按两次便会开启，按错则会因电击而受伤，失败一定次数后门就会自动开启。

到下个房间是磁力之间，会看见一些蓝色和红色的磁场。先往右走到发出红光的区域，泪的身上就带有红色磁力，走到蓝色磁场就会被吸到对面去。沿路走到东北蓝光区域转换磁力，然后走到中间蓝色磁场会被排斥至西面。

经下方的红色磁场到西南面，在那里的宝箱可取得三个“水晶”。踏西面红光区域令泪变成红色磁力，再经刚才的红色磁场返回右边，这样便可以往下行，经过蓝色光墙会消除身上的磁力。此时往上走便能开启中央的宝箱取得未鉴定的“派手な铠”。

这时不妨先离开雷城，利用“水晶”为战斗的3名队员各制作一个雷属性攻击无效的“雷の结晶”。另外还要制作三个能防“气绝”的饰物“战士のお守り”（以石材、铜、水来制作）。



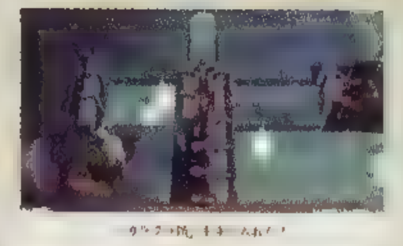
再进入雷城通过磁力之间沿路前往二楼有第二电流扇门，本次必须成功按掣四次才会开门。前进是齿车之间，这里由很多转动的齿轮构成，并不会有特别的困难，于上层北面的宝箱内可得到“天命丸”。

到达三楼又有电流门，本次要成功连按六次才会开启。前进是电流床之间，地板上有固定模式的电流，踏中就会受到伤害。前方随即有第四扇电流门，这次必须成功按掣八次。入内走到一个圆台上，就会遇上两只BOSS级敌人。

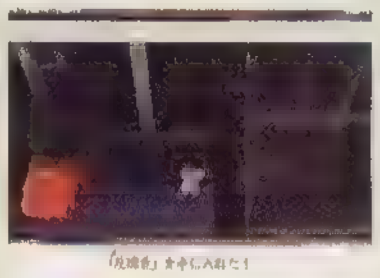
BOSS BATTLE：风云之式部 & 青之火花

本次要同时对付两只BOSS，风云之式部体力为19000，而青之火花则是22500，由于前者体力较低，再加上会使用“钝坚”、“钝速”和“钝力”的辅助法术，因此要优先收拾。而两名敌人的弱点都是水属性，使用“烈水”的话能同时击中两人，所以“对症下药”便会相当容易了。例如装备了“海神の矛”的牛坊主，使用泪的特技“水势剑”，又或是为朝的“刚力の弓”，每次都能给予BOSS过千点体力的伤害。

两战雷电之男二仪



收拾了两名中BOSS后继续前进，于电流床之间的西南可获得“カラクリ铠”，那是除了土偶之外任何人都能穿的防具，兼且具备提升攻击力之效。到达四楼有最后一扇电流门，本次要按中十次来开门，当然失败多次后门也会自动开启。



下个房间是雷之试练，包括了之前各房间的特色。首先往右边踏蓝光区域令泪带有蓝色磁力，然后经过旁边的红色磁场沿左路往上走，跟着经红色磁场飞到右边，在那里的宝箱中能取得四个“技能の印可”。踏红光区域利用红色磁场飞回左边，回到下层径直向着红色磁场飞到北面。

跟着沿电流地板往右前进走到上层，途中的宝箱能得到有咒语的鸫专用防具“铁线のさらし”。避开上下两边的蓝色磁场走到东面蓝光区域变成该种磁力，便能够沿右下的路走，可经大齿轮左边到下层上方的宝箱中取得“反魂香”。

通过雷之试练后继续前进会看见二仪和壹物，至于壹与则被二仪挂在墙壁上。众人于是问二仪想对壹与做些什么，对方却没有回答，还以雷击招呼壹与，电得她发出哀号，接着便要和二仪战斗了。

BOSS BATTLE：二仪

记得在作战前先为主力角色装备“雷の结晶”和“战士のお守り”，如此己方就能以无敌的姿态取胜，因为对方所有的招式都和雷属性有关，换言之有“雷の结晶”就完全无惧伤害。此外，对方还有一招“电磁波”能令己方气绝，但装备了“战士のお守り”便万无一失。至于二仪的弱点也是水属性，若派美雅和鸫出战就使用“烈水”，泪、牛坊主和为朝则以物理攻击为主。

击败二仪后，他自然不服气，而壹物见二仪也落败，竟称泪等人是怪物。可是二仪却并未言败，并且以法术遁走。这时雷城开始崩溃，众人于是带着壹与逃离雷城。

当众人退回雷铁岩，竟看见一座超巨大的机械人从后面出现，原来是二仪驾驶着他的电气机关巨人（电气仕挂けの巨人），说只要有它自己就是神，就算是世来宇他也不放在眼里，还傲慢地说不论是日本国、黄金神殿及火之力都在他的掌握

之中。这时鸫对于二仪提到的黄金神殿若有所思，壹与则更关心火之力。

接着二仪会向众人发动雷击，但由于双方有一段距离而未能奏效，于是决定加强电力，就在众人以为本次避无可避之时，却看见有人为他们挡了下来。来者竟然是鬼族的鬼一番，他以手上的大锤将雷轰散，他已经说服了父亲让自己与泪等人同行，然后便一起迎战二仪的机械人。

BOSS BATTLE 电气机关巨人

虽然是紧接着之前的战斗而发生，但因为前一战没有特别损伤，所以仍能全力应战。原则上装备了之前提到的两种饰物已可免受伤害。注意此战敌人若是受到物理攻击的话，等到他行动时就会发动“电磁外骨格”，那时任何攻击都会变成无效的，只有超过1000的伤害才能将之打破，因此必须转用鬼一番才行（战斗时记得为他装备饰物）。虽说装备了“雷の结晶”，可以防御最强的“极大电击大激雷”。不过有更多攻击是有“雷の结晶”也没用的，包括攻击全体的“电磁双射光线”，“极大电磁炮”更可能一击杀死体力低的美雅。“磁场生成”是全体气绝攻击。普通的攻击一回合会用三次，每击能伤达380点体力。当二仪用“装甲强化”提升防御力时，就要用相对的法术解除。另外二仪使用“雷光吸收”会自补2500点体力。其弱点仍然是水属性。

长崎町烟花大会

泪等人获胜后，二仪却放出雷击将众人轰开，跟着再以超强电流直取众人，这时壹与奋不顾身地挡在泪的身前，想不到壹与捱此一击后却全不当一回事。二仪见攻击无效不怒反笑，原来他已想到世来宇的意图，跟着一边大叫世来宇之名一边化作飞灰。

二仪的死令长崎和不知火再度放晴，这时荷狄丸到来请大家回长崎去，说那里会举行一个祭典，大家听到都甚为兴奋。进入西北火之社得知目前还剩下萨摩和雾岛有火之社。接下来先利用风之护符前往砂河的太宰府天满宫，在那里会见到一名男子站在梅花树下，与他谈话会获赠宝物“飞梅”，它能取代风之护符，而且能无限次使用。

这时先用“飞梅”前往高千穗的高千穗村，在入口有一块巨大的岩石，不过凭着鬼一番的力量能将其搬走，其下原来有一个宝箱，打开便可获得提升攻击力的饰物“力の宝珠”。接着前往高良山，同样地利用鬼一番搬走入口附近挡路的岩石，便能北上找到有“神水”的地方。

回到长崎的长崎町，刚一进入就已有町民迎接，因为泪已经成为被传颂的勇者，还告知已在旅馆准备了房间给他们，往圆通道东北进入旅馆二楼右上的房间，各人就会个别行动了。剩下泪一人离开旅馆后返回，玄关的侍女会问泪是否休息。

回房间会看见已换上和服的壹与，她说那是鸫为自己选的，问泪是否漂亮，泪当然点头了。壹与听了之后很是高兴，然后说今晚会有烟花大会，问泪是否愿意一起去欣赏。泪同意后便一起离开旅馆，走到东北面码头，两人就会走到他们认为最好的位置欣赏烟花。这时在镇上的同伴也于不同地方欣赏这幅美景。

最昂贵的复活药

翌日早上突然有一枝绑着信的箭射到旅馆的窗前，鸫拔下来后便去找泪，信的内容是请众人前往萨摩，壹与问泪是否知道写信的人是谁，泪只能摇头，但鸫认为对方自称萨摩是自己的国家，显然并非善类。跟着她告知八代村有船前往萨摩，也可以请荷狄丸帮忙。

这时长崎町圆通道西北的夜剧场已经再度营业，与店前的人谈话会问泪选择梅、竹、松、菊哪一种套餐，可是收费却是由10000两至1000000两不等，而且不管哪个套餐其实都是假的，里面并没有美女，而是锦鲤。若是选择最昂贵的“菊”，当离开时会获赠“桃源香”，那是能令己方一人濒死时完全复活的道具。当然，玩家可先储存进度，体验过后便 RESET 就可以了。

此外于长崎町圆通道西南有个民家，那里一片凌乱，但深处有一个宝箱，与屋主谈话，分别给对方“ゆず团子”、“笔”（汤布院村毛毛寺购买）和“马鹿梅”（在马鹿村购买），注意每次给对方道具后都必须先离开此镇再进入，当对方清理完所有杂物后，便可于宝箱内得到扩大通常攻击范围的饰物“千岁の扇子”。

前往八代村会找到一名小林寺和尚，向对方布施后便到码头乘船，选择荷狄丸的船不仅能前往萨摩，甚至可以自由选择其他国家的港口村。

泪与犬族剑士相遇

抵达萨摩的吹上滨，往上走会看见挡路的巨花根部消失，但其后却有大量魔物涌上来。注意这里的敌人擅于用毒，因此最好为战斗的队员装备防毒的饰物“毒消しのお守り”。由美雅使用“原火”法术极为有效。

收拾完魔物后便会看见一名女神突然出现自天而降，接着壹与也会出现，她自然是世来宇的另一名刺客——田织公主（タオリ姬）。不过田织却自称喜欢强大的男子，然后叫泪走到她的跟前。泪自然不为所动，此举令田织感到丢脸，说泪不识抬举，一定会后悔的。说罢便施术将泪变走，其他同伴自然要田织交还泪，田织只是发出几声阴险的笑声，说泪已到了幽暗的地底。

原来泪被传送到一个叫球泉洞的地方，往上走有记录印，其附近的宝箱内藏有12600两。往东北的另一个宝箱内则藏有“秘传 念佛”，那是牛坊主的技能。爬梯上高层要往东面进发（西面的宝箱目前被树根所阻）。

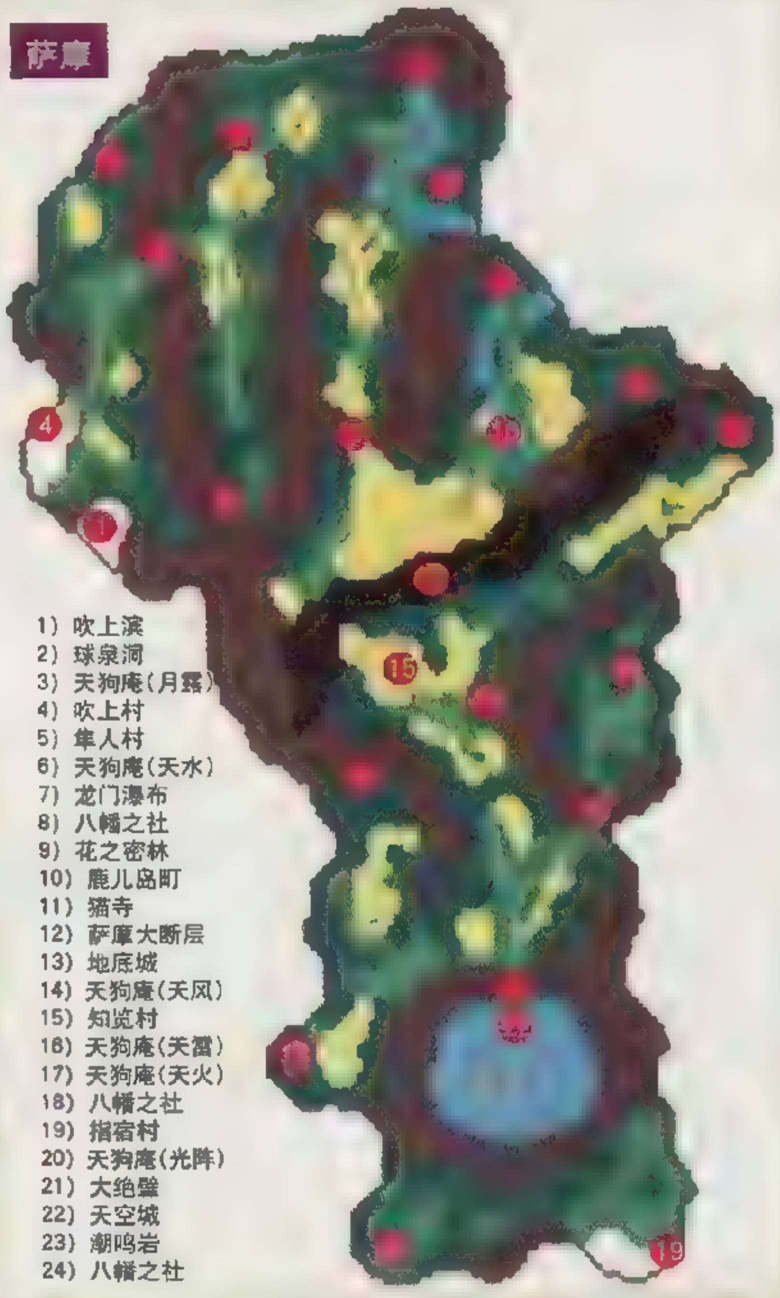
沿路一直走会遇到一名犬族的人，其背部背着许多刀。令泪意外的是对方竟然认识自己，说早已估到泪会前来，然后说面前的瀑布是因为被巨花根部破

开而流出来的地下水，若是要由球泉洞回地上非从这里前进不可，说罢他会使用二刀流刮起雷电将水流斩开。之后说已很久没有拔出此刀，因为拔出时时间也会停止，然后便转身离去。

泪仍未知道该犬族人是敌是友，但就已听见壹与的呼唤。原来其他人已赶到球泉洞来，想不到美雅看来对此国有颇深的认识，令牛坊主感到很惊讶。这时球泉洞内已有敌人出没，记得先为同伴装备防具及饰物。敌人都是水属性的，因此以雷属性攻击最为有效，当中尤其要小心像一滩水的敌人タマリ，它除了会用“妖水”，更懂得用“体吸”吸收己方的体力。

于根之洞窟中央的钟乳石可无限取得“水”，往北行有东西两面出口，先由西面离开走到大陆西北面的天狗庵，能获得卷物“月露”，往后便能一次补充全体成员的体力，若是想快些提高熟练度可让大部分成员都能用，建议到鬼之目山的火山口站在溶岩上，每当受伤便使用，耗尽技力便回南侧山腹找记录印回复。

而南行有个吹上村，可帮为朝和壹与购买武器，至于“豚皮の手袋”是全体适用的提升10%攻击力的饰物。



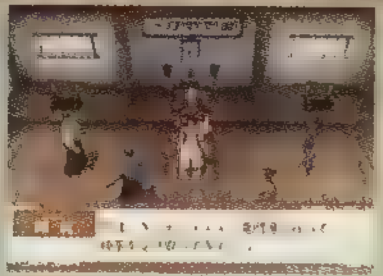
道场的运送付托

经球泉洞东面出口离开到达萨摩正北部，这里有一种名叫轰音いびき的怪物，它会使用“爆睡”，那时会处于睡眠状态任由己方攻击，但当它睡醒时就会自补99999点体力。先往南行至尽头有天狗庵，能获得最强的水属性法术“天水”卷物。

在球泉洞东北方是

吹上村	
武具屋	
名称	价格
飞燕の长剑	6800
枝角の短刀	7000
回转式短铳	7000
萨摩矢	8000
小乌丸	12800
阵羽织	7000
青云の胴	11000
道具屋	
名称	价格
风の护符	100
萨摩矢	8000
豚皮の手袋	3000

隼人村	
武器屋	
名称	价格
飞燕の长剑	6800
枝角の短刀	7000
正义の战枪	9600
无反动铳	8200
铠通しの铳	14400
钢の大锤	7600
铁球	10900
土遁の矢	11200
镝矢	13000
豚骨刀	9000
道具屋	
名称	价格
戻り石	50
风の护符	100
豚骨石	9000
豚骨の观音像	2800
豚骨の烟管	7700



隼人村，听这里的人说农作物受到不明的花影响而歉收，在这里可为鸫购买新武器“铠通しの铳”。于武器店南面民家旁有宝箱，内有“力のモト”。

于村南部是示现流道场，进入听见道场师父说前往鹿儿岛町的人音讯全无，所以要再派另一人运送种芋前往鹿儿岛町。可是两地被花之密林所阻隔，因此无能为力，师父便忧心忡忡地说放着不管的话大家都会饿死，问到底有谁愿意担这份差事。泪上前找道场师父，表示愿意负责这项任务，道场师父大喜过望，告知要先出村东行前往龙门瀑布去找藤兵卫领取种芋。

前往隼人村东北面就是龙门瀑布，这里只是单程路，于大瀑布前调查能无限取得“水”。途中只有一个百鬼夜行箱，到山路尽头有间小屋，旁边的田间有人正在种植芋头。进入小屋内便见到藤兵卫，他正是之前在球泉洞帮助泪脱险的犬族人，他二话不说便将种芋交给泪。

离开龙门瀑布南下途中的东面有八幡之社，经传送可到达亚苏火东部的八幡之社，这里的敌人与萨摩差不多，往北走有天狗庵，能获得卷物“护衣”，使用后能令同伴的属性攻击耐力上升。

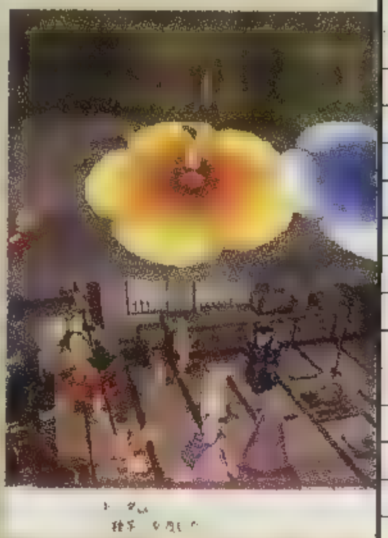
抵达饥荒之町鹿儿岛

回到萨摩继续南下就是花之密林，在入口有两名守卫，他们得知泪持有种芋后便会让开。这里的敌人也是怕火属性攻击的。这里四通八达，于第一地区东南的宝箱有两个“百命丸”，沿那里左下的路走有另一个宝箱，里面又有“秘传 摩诃不思议”，由于只有土偶能学，因此这个可以卖掉。

这时可选择向西南或是东南前进，两者是殊途同归，由于两边均有宝箱，因此最好走遍。在迷宫内的宝箱分别有为朝的“バラの矢”、未鉴定的“生温かい水”和“みすぼらしい刀”，有诅咒的“またたびの杖”和“またたびの服”、两个“灵兽の牙”及“守のモト”。

无论沿哪一边前进，都会到达池之花地区，需要踏着会移动的黄花瓣前进。不过要小心在移动中

鹿儿岛町	
武器屋	
名称	价格
飞燕の长剑	6800
正义の战枪	9600
精神注入棒	10000
狮子舞の大锤	7800
ユニコーンの矢	10000
防具屋	
名称	价格
阵羽织	7000
桃樱の舞衣	9800
净化の袈裟	10000
青云の胴	11000
增长の铠	13000
真珠の胸当て	18000
道具屋	
名称	价格
戻り石	50
风の护符	100
魔法の杖	7800
萨摩矢	8000
豚骨の观音像	2800
豚皮の手袋	3000
豚骨の烟管	7000
土产屋	
名称	价格
萨摩锡器	800
萨摩切子の杯	1500
つむぎの手さげ	6000
茶店	
名称	价格
汉方弟切草	3380
汉方和人参	7400
汉方レイシ草	1500



会有看得见的蜜蜂似的敌人，碰上就会立即战斗，而且不能逃跑。它们成群而出，每一击都伤达200点体力，还会使用麻痹攻击，因此最好装备“麻痺消りのお守り”（用硝子、铜、名水制作）。要利用火属性法术尽快收拾。

通过花之密林东行是鹿儿岛町，这里的人都在饿着肚皮。在这里可购买到牛坊主的新武器。至于在茶店售卖的“汉方和人参”具有濒死复活之效能。在町的正东面是领主之家，与领主谈话后把种芋交给对方，他在感谢之余，说有了它就能重新种植挺过这场饥荒。

跟着领主还会告知有关藤兵卫的事，原来他是传说的龙宫战士，在十年前才来到萨摩。一直以来龙宫都是传说之地，从来没有人知其真伪，当藤兵卫到此地时已经精疲力尽，但是大家对他诚惶诚恐，藤兵卫只说他的任务已完结，不会再拔出手中的刀，然后便在龙门瀑布中隐居。

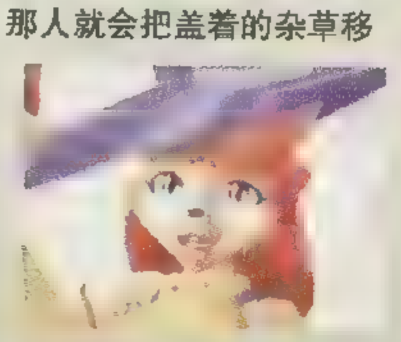
牛坊主这时问为何此国会变成这样，那些花又是怎么一回事。领主说一切源于南面的巨大断层，早前发生大地震后，便有无数的花之根冒出，很快地便占领了这里。最后领主问泪是否愿意与他们共同作战，泪自然一口答应，领主道谢后便给对方一封“领主的信（领主の手纸）”。说事实上他们正秘密地在大断层挖通道，而信上有秘密的暗号，只需将信给町东面断层入口的男子便可。

在町北面的乐市乐座前有两间的民居，靠右那间内有宝箱，能取得“足下生活第6卷”，至于乐市乐座由于闹饥荒而没有开业。于乐市乐座另一边出口的民居内也有宝箱，能获得为朝的武器“莳绘の矢”，其旁边则是暗一家。在土产屋能以1500两购买到“萨摩切子の杯”，拿它前往国东别府町给北面屋内的女子，能以10倍价钱售出。

巨大怪物的捣乱

由鹿儿岛町东北的出口离开会到萨摩的东部，往北行有间猫寺，这里原来就是美雅的出生地，她说还以为再没有回来的机会，在这里有许多的猫。当走进上方的寺庙时，美雅就会由小孩变成少女模样，原来这才是她真正的样子。在庙内的宝箱中可取得“マジックハット”，那是美雅的武器，离开寺庙时美雅又会变回原来的小孩模样。

往东南到达萨摩大断层入口，和那里唯一的人谈话将“领主的信”交给对方，那人就会把盖着的杂草移走显出木梯，爬到地下一层。



土偶可从ぐらり石学到特技，至于在饿岩身上更能学到“溶岩”和“岩石”两种不俗的全体攻击技。另外一种叫叶っぱの六十番的敌人会使用“烈风”，要用火属性攻击对付。沿着木梯一直往下层爬，于地下二层西面的宝箱内有“神仙丹”，而地下三层则得到“地结びに大铠”，可给鬼一番装备。

当众人走到底层，便会发现两名村民站在大瀑布前，听他们说因为瀑布而令前路受阻，必须依靠藤兵卫的一刀两断才能把瀑布砍开。接着有村民跑来说不得了，原来鹿儿岛町出现怪物，泪于是跟随村民而行。

回到鹿儿岛町会看见町民在逃跑，然后看见一名体形庞大的怪物到来，他问就是这些人对田织的花不满吗？然后就不由分说打了起来。

BOSS BATTLE

此看领有50000点体力，而且能在一回合内作五次的强力物理攻击，全部命中的话也可伤达过千体力，甚至会处于气绝状态。他本身没有特殊的弱点，使用普通攻击会更有效。战斗了三个回合后就会自动结束战斗。

藤兵卫为泪而战

众人都觉得眼前的敌人相当强，这时却看见田织公主现身，想不到这怪物竟然是田织的弟弟，名叫太御次利御守（タオジリオス）。田织公主会叫他回地底城去，并叫其好好照料她的花，而太御次利御守也对田织公主唯命事从，于是看也不看泪便迈步离去。

剩下田织公主，她像是刚发现泪的存在，还说泪是个优柔寡断的低劣男子。跟着她奸笑着说要用她花覆盖整个国家及泪，因为她要将讨厌的丑陋的东西全部消灭，说罢她便会遁走。不过田织公主的言行正好激起泪等人要拯救萨摩的决心。

当众人准备离开时，会有町民前来说领主要找他们，原来泪送来的种芋已被太御次利御守毁掉，令领主觉得很对不起藤兵卫，然后请泪代他向藤兵卫道歉，以及请他再次为这个国家而才出力。

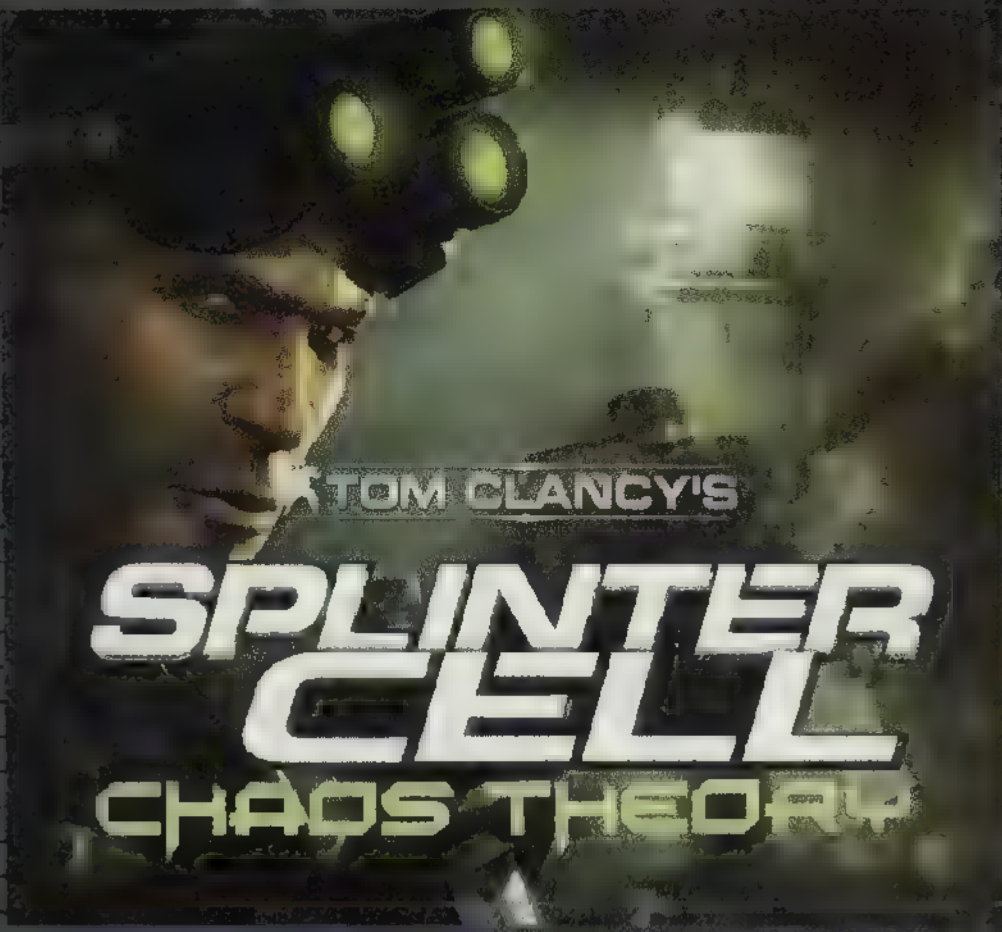
泪等人再次前往龙门瀑布找藤兵卫，对方已听闻鹿儿岛町的事情，壹与说希望对方能出一份力，这也是鹿儿岛町领主的愿望。谁知藤兵卫竟问泪是否也希望自己再次挥刀，问他是否认为刀能够令世界恢复和平。泪一时之间不知怎么回答，但是最终藤兵卫也决定同行，成为最后一名同伴。

藤兵卫入队后，可以先用“飞梅”前往鬼岛的鬼之目山，于东火山口的东面有小瀑布，调查后藤兵卫就会用他的刀将之砍开，在里面能够取得“神水”。

（待续）

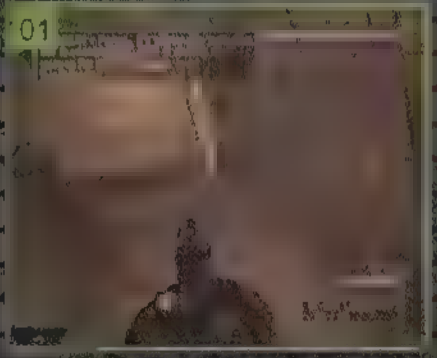
土偶敌之技一览（至雾岛）

[illegible]	大陆	[illegible]	使用的怪物	[illegible]	效果
烟幕	雾岛	串间山等地	黄泉の忍び	90	令中范围的敌人处于盲目状态
金缚り	雾岛	串间山等地	黄泉の忍び	90	令狭窄范围的敌人处于麻痹状态
千里剑	雾岛	串间山等地	黄泉の忍び	90	通常威力50%随机攻击五次
真っ二つ	雾岛	串间山等地	复仇の左右	25	令敌一人体力减半
狂乱の音色	雾岛	串间山等地	悦びの横笛	90	令敌全体大混乱
疫病の雾	雾岛	串间山、曼荼罗城等地	强欲の箱	1	令敌全体复数状态异常
冰攻击	雾岛	雾岛岩穴	冷たい视线	90	通常威力50%随机攻击五次
地震	雾岛	雾岛岩穴	冰山の一角兽	90	通常威力50%随机攻击五次
疾风の舞	雾岛	不归桥等地	死死舞い	90	一定时间己全体敏捷度上升20%
守りの舞	雾岛	不归桥等地	死死舞い	80	一定时间己全体防御力上升20%
力の舞	雾岛	不归桥等地	死死舞い	10	一定时间己全体攻击力上升20%
みきり	雾岛	不愿桥等地	纸一重	10	一定时间不怕敌方任何攻击
疫病の雾	雾岛	雾岛峰等地	雾使い	1	令敌全体复数状态异常
眠りの花粉	高千穗	樱原	兽花草	90	令敌全体处于睡眠状态
气绝攻击	雾岛	曼荼罗城	のびる	90	攻击同时令敌人气绝
毒攻击	雾岛	雾岛神社等地	コドモオオトカゲ	90	攻击同时令敌人中毒
混乱攻击	雾岛	雾岛神社等地	コドモオオトカゲ	90	攻击同时令敌人混乱
眠り攻击	雾岛	雾岛神社等地	コドモオオトカゲ	90	攻击同时令敌人睡眠
大旋风	雾岛	黄昏鸟	樱岛	50	攻击同时令敌人气绝



MISSION：7
BATTERY

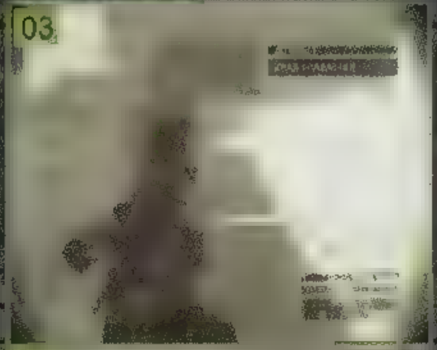
01）由于北韩向美国巡洋舰发射导弹，所以这次山姆要潜入该导弹发射基地，调查该国是否蓄意这样做。另外REDDING也请山姆代为寻找有关导弹运送及维护的航海日志。山姆开始时位于导弹基地的一条维修用管道中，开启面前的活门，然后沿着绳索爬下去。


01

02）那里是基地的停车场兼货物起卸区，着地后会听见有两名守卫在闲谈。先沿着阴影往有货车的地方走去，然后抬头射破头上的吊灯，那两个守卫就会走来巡逻，要注意其中一人持有电筒，所以可先避开。

02

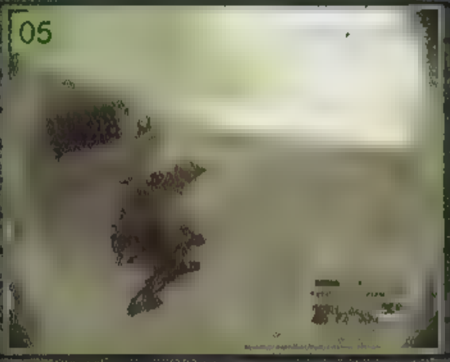
03）接下是等待两名守卫分开，其中光头守卫可能会从一个木箱走到另一个较接近山姆的木箱处，这样便可轻易地从后面把守卫勒住套问出电子门锁的密码是"1879"。若他站着不动，可以吹口哨引他过来。


03

04

04）另一人也只会来回巡逻，因此只要等其站住时出手，也可轻易地从后面勒住。

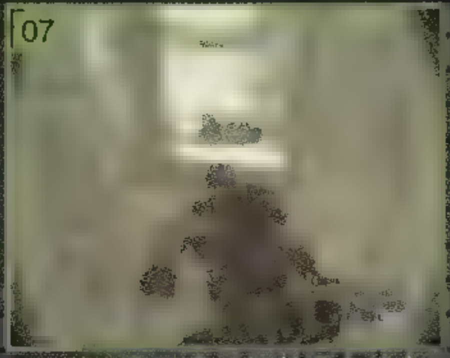
05）这时山姆有两条路线供前进，其一是在货车车头，那里的下水道没有铁丝网，掉下去沿路前行，可以直接爬进隔壁的警卫室内，如此其实就算不对付货物起卸区的两人也可以。


05

06）第二条路线是从仓库旁的楼梯开门，在那里有个警卫室，于对面的门上有闭路电视，因此先用手枪射破其前面的灯管，这样做并不会引起任何人注意。而对面的门处只要输入刚才套问的密码"1879"就能开启。

06

07）开门后先别走出去，而是移动视点观察左边，可能会发现一名守卫走向隔壁的警卫室。另外也可先由闭路电视的房间透过窗口确认守卫是否已经在警卫室内，待他进去后再射破走廊上的灯。


07

08）警卫室的门并没有关上，而刚进去的守卫也在全神贯注地盯着电脑屏幕，所以只要悄悄接近并不难擒住他。至于警卫室内的电脑只是用来看闭路电视映像，并没有特别之处。如是经地下道前往警卫室，则要先在暗处等候守卫进来坐稳后再出手。

08

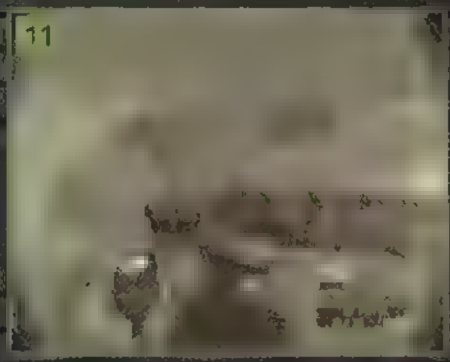
09）离开警卫室继续前进会到达一个颇为杂乱的电脑室，这里其实有两名敌人，先往左边移动，绕到过中央H字办公桌会见到守卫在看电脑，因此不难勒住对方，他也并没有什么情报可以提供。破坏其电脑的保安系统只有寻常的电子邮件。

09

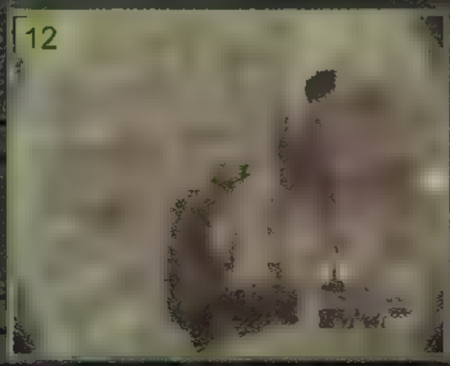
10）第二人则位于有玻璃幕墙的房间内，由于对方背向大门，所以就算不弄熄灯光也可解决对方。从那人的电脑中可找到运送及维修档案，REDDING会告知看来这些资料分为四个独立部门，故此还需要再找剩下的三个。

10

11）由电脑室另一边门口前进，并把沿途走廊上的吊灯破坏，会走到士兵卧室，在里面有两名士兵，他们分左右或卧或坐地睡着，先走到左边睡在床上的人身边，直接按L键将他打晕。


11

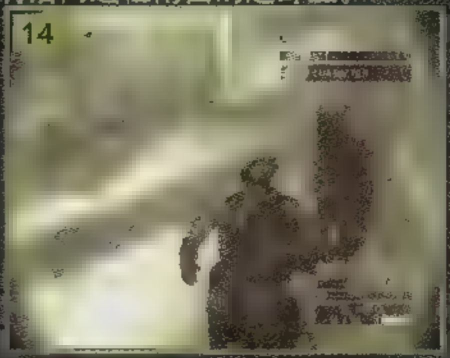
12）然后以手枪的干扰器令远处左边那盏灯熄灭，坐着睡的人就会起来查看，就在他查看吊灯时，山姆便可从后面将那人勒住拖到角落处解决。


12

13）走到士兵卧室另一边有门，先用光纤线微型镜头窥看，会发现隔壁的大货仓中有一名光头守卫正好走向门旁的置物架。

13

14）开门后悄悄绕到守卫背后，但要注意别走出阴影范围，因为门的左边其实有闭路电视正在监察着。山姆向光头守卫查问货仓的箱内是什么，但对方说自己只是负责守卫，并不知道箱子里的内容。山姆于是叫对方讲一些已知道的事，守卫回答货仓角落有活门通往南面的起卸区。


14

15）射破货仓的灯管后便不用怕闭路电视了，正如刚才的守卫所说有活门可供爬进地下道，沿那里的通风管会到达导弹起卸区货车下层的空间，会听见两名士兵于上层交谈，山姆可以从那里的铁梯爬上去，但要小心两边墙都有壁灯，很容易令自己曝光。

15

16）若是不选择地下道，山姆可沿货仓后的通道前进。在下楼梯前有个警卫室，先以百合钥匙开锁，进入警卫室后往右边看，会发现有一名守卫，他背向山姆坐着，只要不弄出声响就可轻易地接近其背后，守卫说刚收到运输及维修报告，调查该处的电脑便可取得第二份报告，在此房间有急救药箱。

16

17）离开警卫室一边破坏灯光一边沿着楼梯到下层，同样能到达导弹起卸区，会先听见两人在闲谈，这时可以往左走，先躲在暗处向高台那边的壁灯射击，如此守卫就会先去察看。

17

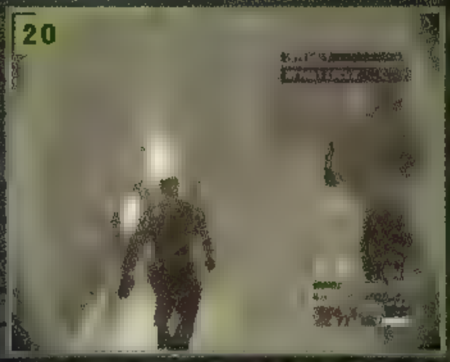
18）察看完毕后其中一人会到下层的摺椅前坐下，这样便可以悄悄绕到对方的背后从后面勒住，但要注意另一人有可能正好巡逻而至，因此务必要小心。拖着那名守卫到旁边的通道，逼问对方如何能通过那里的大门，可是该守卫说他自己也是新来的，并不知道密码，不过就告知可尝试

18

19）接下来要对付另一人，由于其会在一定时间后手持电筒从运送导弹的路线通过巡逻，故此只要掌握其巡逻路线等他转身时从后面勒住对方。

19

20）接着破坏高层剩下的灯光，然后再走到闪着红色灯光的仪器前可以进行线路绕道（BYPASS CIRCUIT），令身后导弹运送车上的导弹被吊起，运送往对面的通道去。


20

21）山姆于是攀着货车爬到车头顶部往上跳，便可抓着上方的工字钢，沿着那里向导弹通道方向爬去，途中可射破通道上的

21

22）爬到尽头便降下掉到那里的走廊通道处，降落后先破坏周边的灯光，会发现走廊中段有一处打开的活门，落下去有左右两边可供前进，只要在仪器处进行绕线工作，尽头的闸门就会打开，能直接爬上左右两翼的导弹贮藏库。

22

23）若是不进入导弹贮藏库，可继续沿之前的走廊通道前进，当射破通往右翼分岔路上的灯管，那里的守卫就会前来视察。

23

24）要注意此区共有三名守卫，视当时的状况，最好是在他们落单时下手。第一人可等他准备走回头路时从后面擒住，并拖到走廊通道尽头进行盘问，山姆问对方高级指挥官在哪里，士兵回

24

●UBI SOFT ●2005年3月31日发售 ●ACT ●1至2人玩 ●DVD-ROM ●行货350元
●http://www.splintercell.com/ ●硬盘/记忆卡/XBOX LIVE/系统连线

分裂细胞 混沌理论

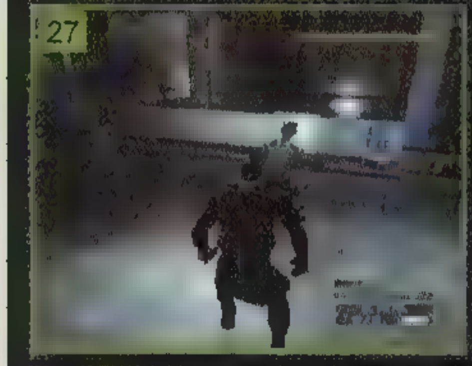
Text 电玩太郎 Design Sam

答说就在指挥中心，要乘左右翼之间的升降机到顶层。

25）其余两人分别在左右翼，左翼的人有可能会走到导弹贮藏库正为导弹进行检查。如此那边的控制室便没有人了，打开旁边的门后先破坏该处的所有灯光，墙上有急救药箱。调查电脑可恢复升降机的电力，另外破解电脑的保安系统便能窥看上层闭路电视的映像。

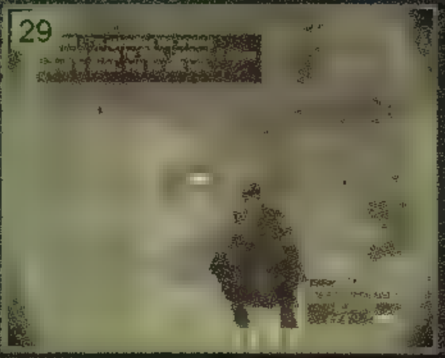
26）前往左翼控制室旁开门，需要先射破所有灯光再走进导弹贮藏库，否则会被闭路电视发现。跟着往左看会见到正在检查导弹的人，从后勒倒对方，调查后就能够在导弹上做手脚，如此就算发射也无法引爆。

27）回到控制室往右翼前进，在途中的转角通道木箱上可拾到弹药，包括烟雾手榴弹、破片手榴弹等等。最后那个守卫如不受惊动只是站着背向走廊，又或是坐在电脑前进行监视工作，只要上跳翻过栏杆便能走到其背后勒住他。



28）于右边控制室破坏所有发光的东西，调查电脑仪器能恢复升降机电力。跟着往旁边通道开门，同样地门外的上方有闭路电视，就这样走出去便会触动警报，因此必须破坏导弹贮藏库内所有的灯光，包括对面的壁灯在内。

29）进入右翼的导弹贮藏库后会发现另一枚导弹弹头被开启，于是也对它做了手脚。山姆告知已把目标密码上传给GRIMSDOTTIR，更说若事情往极坏的方向发展，他仍然要在此候命。



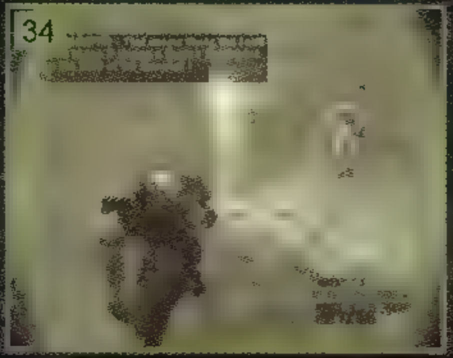
30）回到左右翼控制器之间的升降机前，这时其实有两种前往上层的方法，第一条是先用OPSAT破坏保安系统，然后召唤升降机下来，入内便按键前往最顶层。但要注意升降机内的灯泡是无法破坏的，再加上到顶层右边就会有守卫前来，因此是相当不安全的路线。

31）至于安全路线是在左翼控制室，细心留意会发现角落天花板处有打开的活门，跳攀上去能走到升降机顶部，向那里控制升降机的仪器进行绕线工作，升降机就会自动升上去。

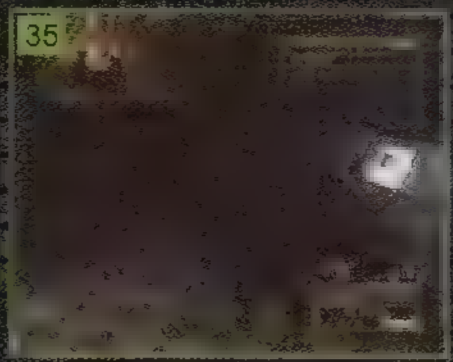
32）沿着通风管爬行便能避开升降机前的哨岗到对面走廊，注意走廊虽然没有人，但还是先射破通道上两边的灯管，这时要留意需先用干扰器令光管失效才能射破，否则有可能吸引哨岗的守卫前来察看。

33）往前走过拐角到达指挥中心，会看见中间站着四人，高级指挥官发现导弹出了状况，但其属下经过检查也没有发现，该指挥官于是开枪将对方射杀，然后命另一人再次检查所有仪器，以确保不会出错。听罢对话便知道现在指挥中心无法直接发射导弹，不过却不代表其他地方不能，GRIMSDOTTIR仍需要山姆撷取发射台DVORAK指纹的计算程序片段。

34）在与GRIMSDOTTIR通话期间，高级指挥官已经回到他的办公室，被命令的人则坐到电脑前进行检查。至于另一人则会开始巡逻，对方有可能走到山姆藏身的走廊，因此要小心伺机从后面勒住对方。



35）接下来山姆要翻身跳过栏杆接近电脑前的士兵，由于其正在专心看着电脑，所以就算山姆走到有光亮的地方，只要不发出声音，就可成功接近。勒住对方后，该士兵却表示自己忠于国家，所以问不出任何情报。



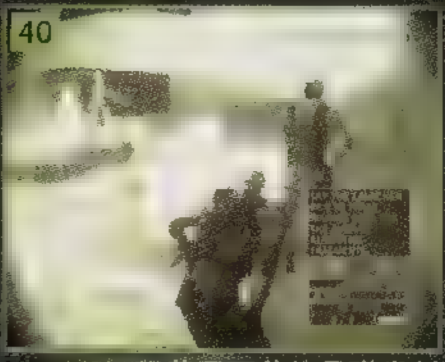
36）调查该士兵刚才所看到的电脑会得到重要情报。另外于指挥室高层的其中一部电脑中可找到REDDING所要的第三份运输及维修报告。

37）调查完所有的电脑资料后，接下来便要去对付那个杀人不眨眼的指挥官，碍于对方面向大门，故此可选择射破办公室内的光管，又或是在室外吹口哨吸引对方走出来，待那人走回办公室时从后面勒住。

38）山姆便问对方为何要向美国发射导弹，令五万名无辜的人被卷进去，该指挥官却回答那是美国人而不是韩国人，山姆便指出那些人并不是按你或我方来分的，作为一个人，他们可能是别人的丈夫、父亲或儿子，就像他一样，而今天这些人却要为他们的过失而死。可是对方毫无悔意，告诉山姆将无法阻止事件的发生。勒晕对方后调查其电脑资料便可离开。

39）由沿路经通风管回到升降机槽，调查仪器绕过线路可令升降机下降，返回左翼控制室，到左翼导弹贮藏库会发现原本关闭的大闸门已开启，由于沿路前进并没有敌人，故此无需特意破坏那里的灯光。

40）当山姆抵达一处半开的闸门时，就会发现那里有守卫，而这处也是导弹发射台。这时守卫刚好朝反方向巡逻，山姆便趁机赶上去从后面勒住对方拖到暗处去。



41）跟着需要前往导弹发射台下层的控制室，两边各有楼梯下去，可选择较接近大闸门那边的楼梯，射破门上的灯管后便可开门，坐在操作台的人员会发现室外没有灯而前来察看，要注意有可能是一次有两人前来视察，如此便很难下手，若只是单独一人则难不到山姆了。

42）在导弹发射控制室内其实还有一人，对方若是未受惊动的话，便会于中央机械仪器的另一边进行检查，若曾受惊动则会来巡逻，那时要小心留意其举动再从后面解决，于控制室向着海的操作仪器调查电脑，能找到最后一份运输及维修报告。

43）然后调查中央机械有两点红灯的仪器进行绕线工作，GRIMSDOTTIR会告知这样就能够开启上层导弹发射器的主电路板的箱，让GRIMSDOTTIR检查发射台的DVORAK指令来源，却意外地发现指令竟来自盟国南韩。

44）在与GRIMSDOTTIR通讯后，LAMBERT随即告知美国已确认北韩会向美国发射导弹，山姆奇怪不是刚证明了他们不会发射导弹，但看来事情真的往最坏的方向发展，LAMBERT便命山姆去阻止导弹发射。

45）经两翼控制室到达右翼导弹贮藏库，那边的闸门也已开启，并且有一名守卫因为该处没有灯而警戒，为了方便自己行动，因此要先勒晕此人。对方持有手电筒，但由于该处很宽阔，要绕到背后并不难。

46）接下来的路并没有敌人，于走廊尽头要调查仪器进行线路绕道工作打开闸门，可是当闸门开启时正好看见导弹已经发射，LAMBERT说山姆来迟一步，山姆告知如能在它距离目标数百米前取得中止密码便可避免险情发生，LAMBERT于是命山姆到飞射台下层的控制室找出来，跟着会有3分钟的倒计时。

47）从较近闸门的楼梯进控制室，注意控制室内有3名士兵，面向海的两人只管确认目标，另一人则会走到旁边的电脑前坐下或是站在电脑前，即使是面对后面一种情况，山姆一样能绕到其身后勒住他。

48）接下来要对付前面的两人，由于他们一直在谈话，所以最好的方法是连续向两人发射电击弹，至于中止导弹的密码就位于勒倒第一人处的电脑中。

49）取得密码后事情还未完结，因为要到右翼导弹贮藏室前的控制室中，在电脑处输入有关密码，如果已经清除了路上的障碍，这时便可以全速奔向那里。

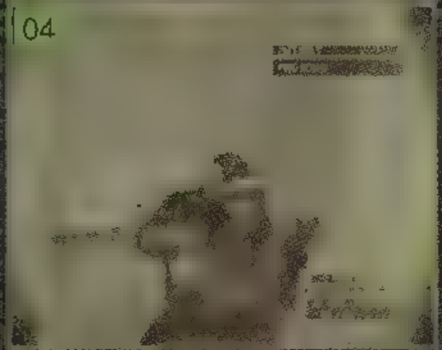
50）成功瓦解导弹危机后，便能够前往逃脱地点，那即是导弹飞射台任何一方的角落。

MISSION：8
SEOUL

01）本次山姆要身在战火连天的南韩首都执行任务。开始时身在民居小孩子房间内，LAMBERT说在这里山姆只能靠自己了，离开房间往右走到一条断掉的钢筋处就可以放下绳索爬下去来到街上，下面虽然尸横遍野，却没有敌人。

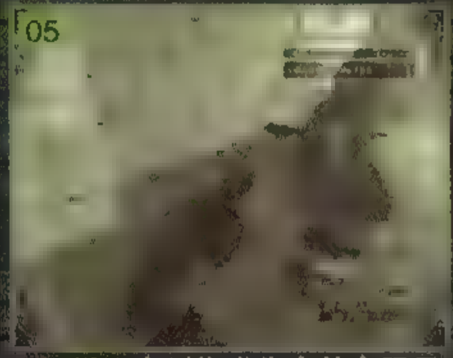
02）着地后往右边走去是一条小巷，刚走进小巷会收到LAMBERT 的通话，告知不远处有 NKA 特殊部队，要山姆向他们查问有何行动，并叮嘱在问话前别杀掉对方。在小巷的前方是由一块木板分隔着的两边，注意左边有感应雷，因此要慢慢地接近及回收以免被炸死。

03）跳攀着木板翻到隔壁的小巷，当走到出口会看见右面的网状垂廉后有两名 NKA 特殊部队队员在商量行动，然后会看见那名队员经过山姆面前走到左边的墙边小便，对方会稍停在小巷前再继续行进，可等到对方正在小便时从后面勒住。



04）得手后立即拖着那名队员回到小巷尽头，并且开始向对方逼供，LAMBERT 会交给另一情报人员指示山姆去问话。

05）这时可以走出小巷，注意另一名队员已经在街上巡逻，并且正从左边返回，因此山姆便先上前停留在阴暗处等候，待对方在身边走过时从后勒住，虽然第二人也有问话指令，如从第一个人那里已问完，第二个人就会无话可说了。



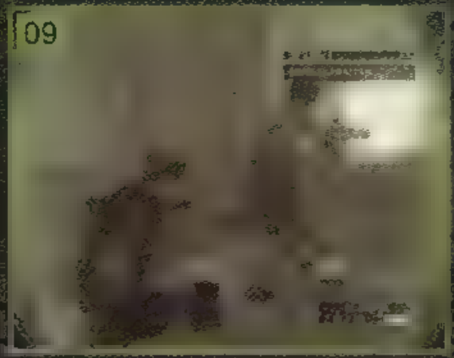
06）走到街道靠右处会看见灯笼附近有个广播器，山姆能够动手脚令它失效，LAMBERT 会盛赞这样做可让自军派来的士兵振奋士气。

07）走到尽头就没有路了，于右边铁门旁的角落处有水管，便沿着它爬上去到达大厦小平台，此时 GRIMSDOTTIR 会告知刚收到消息，离山姆不远处有一个敌方流动指挥中心，并叫山姆尝试去盗录流动指挥中心的资料。

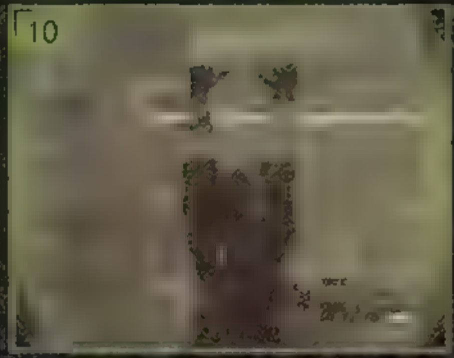
08）先射破前方的霓虹灯箱，同时会发现斜对面大厦阳台上的士兵，只要破坏霓虹灯箱对方是

不会看见山姆的，然后顺着铁梯爬下去回到地面，到了地面会看见前方停泊着一辆货车，于车后有两名守卫，首先要将车头的两盏灯击破，并躲在左边的障碍物后面。

09）接着两名守卫就会先前来视察，其中一人更会朝山姆方向走去，由于对方持有手电筒，因此要留在原地观察，待对方往货车走去时才从后拦截，可向对方进行逼供，对方会告知该货车就是流动指挥中心，他们是奉命保护它的，第二人会在车后巡逻，可乘对方要返回车中的时候出手。



10）接下来要对付之前提到的守在大厦阳台上的士兵，跳攀到流动指挥中心车头相对的木搭鹰架平台爬上去，可轻易再从后击晕他，再利用檐篷跳回地面。



11）走进流动指挥中心车厢内，调查那里的电脑可以上传窃取的程序进入 NKA 网络。

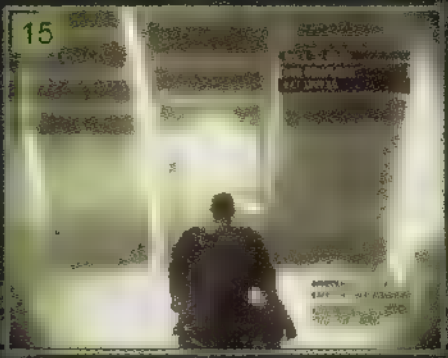
12）在流动指挥中心车头右边的墙角有第二个广播装置，因此也要把它处理掉。

13）于流动指挥中心车尾旁有扇门，别由那里进入，在其右边有火光的小巷墙上有铁梯能爬上去，但要注意其旁边有感应雷，因此要先解决它，但要注意其附近有玩具，选互动指令时别按错了。

14）攀铁梯到达二楼外壁，在那里有最后一个广播器，进行

勾线工作后便完成额外任务。

15）接下来从通风管进天井，爬下去可到达电脑室，使用那部有 NDT 字样的电脑选择取得硬盘（GET DRIVES），GRIMSDOTTIR便会叫山姆带着硬盘到大厦天台，他们会派战斗机EA-6B接收档案，山姆问为何不直接在这里读取资料，对方回答这需要花相当长的时间去解除保安系统，很容易被阻截。

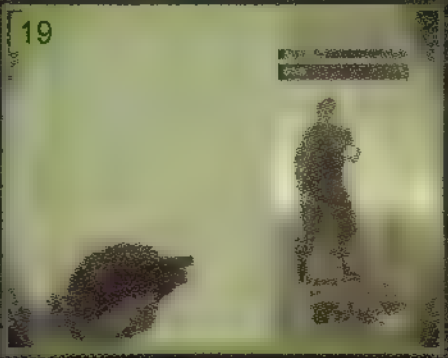


16）接下来是等待，不一会儿左边的门会被爆破开，因此先躲在铁梯处等候。不久会看见两名士兵进来，一人会看电脑，另一人站在左边，要先绕到左边从后勒住后者，然后拖回铁梯旁对他进行盘问，获知其任务是看守此大厦，以及窃取南韩国家机密。问话过后便去解决那个正使用电脑的守卫，能轻易地从后面勒住对方。

17）离开电脑室上楼梯向唯一可前进的通道走去，注意当接近前面的升降机门时会听到对话声。这时要先退回墙角等候，便看见升降机门打开，两名士兵从里面走出来闲谈。

18）谈话完毕后其中一人会朝山姆那边走过来巡逻，只要靠在走廊左边对方是不会察觉山姆的存在的，等那人走过去时就可从后面勒住，再拖到角落将他藏起来。

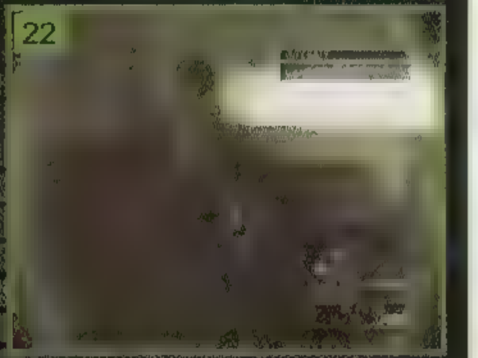
19）至于对付第二人要先到墙角吹口哨，由于对方持有手电筒，因此先退到远一点的地方，等守卫开始往升降机方向走去时再上前收拾，此人也没有情报可以提供。在升降机房的洗手间中有急救药箱，进入升降机按键便可前往顶层，跟着进入此关的下半部分。



20）山姆成功传送资料后，但负责接收档案的战斗机却遭敌方攻击，虽然避过地对空炮的射击，但因避不开机关炮扫射而在街上坠毁，LAMBERT 告知战机已接收档案，可是为避免被北韩取得，所以要山姆前往该战机处回收。另外REDDING也告知敌人于不同地方设置了携带雷达接收器，要山姆将之关掉。

21）开始时山姆位于大厦天台，要立即翻过旁边栏杆躲到其下有遮掩的地方，因为此区会有在空中飞行搜索器，不仅装备有机关枪，还设置有随意切换的夜视或照明装置，就算在黑暗环境下山姆也一样无所遁形，唯有躲在有瓦砾遮头的地方才不会被发现，可利用手枪电子干扰器令它短时间不能活动。

22）在屋顶有一名士兵，对方会随机在天台中间来回巡逻，又或是在对面远处站岗，先令搜索器瘫痪，然后走出去击破左边墙上的灯光，待守卫走过来察看时从后面勒住拖到角落逼供，对方说自己是来检查“P3R”的，即是携带式雷达接收器。



23）再以电子干扰器弄停飞行搜索器，然后经由右边矮通道前进，便能直接走到携带式雷达接收器前，飞快地关掉该电脑。

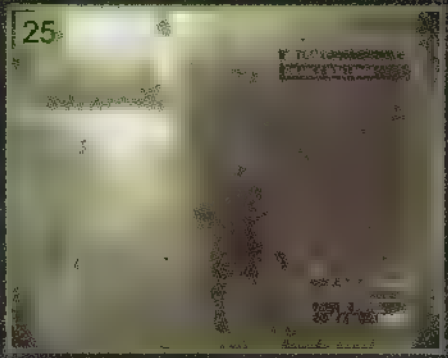
24）在 REDDING 对山姆说话时，不妨再向飞行搜索器发射一次干扰电波，然后走到电脑后方光亮处，会发现那里有钢索连接到对面大厦，滑到对面大厦会攀着铁丝网，从旁边翻过就能着地。

25）沿路前进是一条小巷，注意小巷墙上设有感应雷，为了方便往后的行动，要立即将之拆除。同时要注意之前在对面大厦的飞行搜索器会向山姆那里飞去，因此要拆解雷后立即低身躲进旁边的通道下。

XBOX

大攻略

分裂细胞 混沌理论

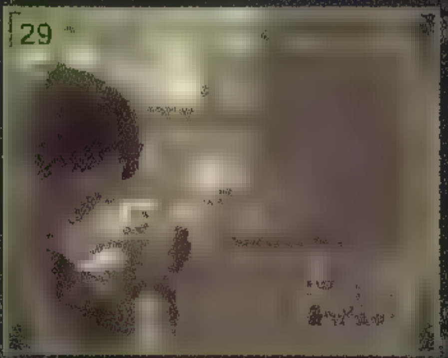


26）等飞行搜索器朝通道另一边飞去后，便先探身出去把拐角的吊灯射破，这样会引起左前方对面天台上巡逻的士兵注意。

27）接下来要躲回通道下，等飞行搜索器返回并越过自己的藏身地点时，再走到拐角去。这时对面天台的人应该仍在巡逻，不妨向对方头部发射环状螺旋弹击倒他。

28）士兵倒地后赶紧走到通道靠左边缘跳起可攀着头上的水管，爬到对面尽头便可放手降落在大厦空调装置上。

29）先向右边望去，会发现地上及远处高层各有一名士兵，要趁飞行搜索器未飞回来之前将他们解决。注意攻击士兵的次序也相当重要，必须先用电击弹射倒远处的人，然后再射击下面那个人，次序错了前者就会向山姆射击。

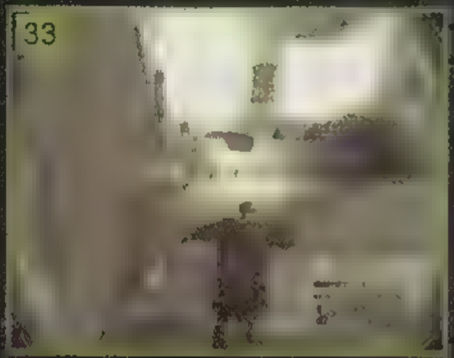


30）这时飞行搜索器应该会再到此区巡逻，要立即抱起地上那位士兵躲进旁边的矮通道之下，等飞行搜索器再次飞走时，便快步跑向前方爬铁梯往上层关掉第二个携带式雷达接收器。于其旁边的空调装置上能拾到弹药。

31）接着无需爬铁材回到下层，因为拾到弹药的地方旁有通道，从那里攀着落下可到建筑物的窗户前。

32）到了室内若之前已解决室外的三人，进室内就再也没有士兵了。经过拐角开门会发现该处的洗手间已被炸掉一半，注意不久之后便有另一部飞行搜索器出现，所以要赶紧行动。先跑到洗手间另一边，然后故意从那里跌到下层。

33）跟着可先走到该层的隔板之后匿藏，避过飞行搜索器的巡逻。接着再走出去，从缺口落到下一层，这时算是暂时安全的。接下来要通过助跑跳到对面大厦的阳台上去，由于有摔死的可能，最好先在此储存记录一次。



34）成功跳到对面后会发现第三部携带式雷达接收器，但先别理会，而是尽快翻过矮墙，将对面门上的灯打破。因为随即有巡逻的士兵打开门出来，便可趁机将之击晕。完成后再去关掉携带式雷达接收器。

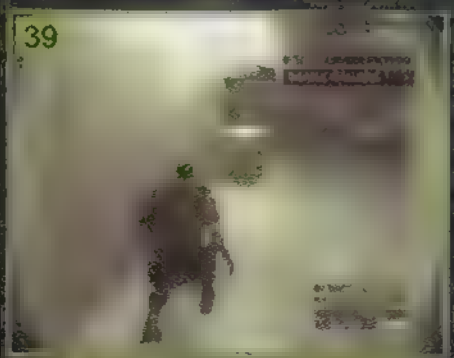
35）经过厨房会到达一个地板穿了大洞的客厅，而往下的两层也是同样状况。先经木板桥走到对面，然后从右边角落落到下一层，这时会看见最底层有两人出现进行检查。先等他们离去再继续行动，山姆经旁边绕道往对面再落到下一层。

36）着地后除了发现一间食肆之外，刚才的两名士兵，一个会走进隔壁的厨房，另一个则沿楼梯到了下层地牢。先把此处唯一的吊灯击破，等一会往下层楼梯巡逻的士兵会发现灯泡破了。等他要走回地下室时赶紧从后面勒住，可问出地下室中有急救箱的情报。

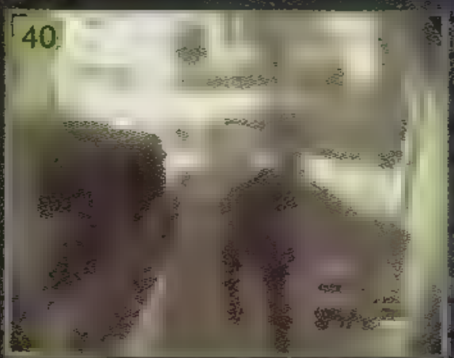
37）接着对付厨房内的人，对方会站着使用电脑，可以从一旁挥拳将其击倒，并把他藏到柜台暗处。回厨房调查电脑可获得UAV档案。

38）从厨房的后门走到小巷，会碰上北韩士兵被敌人射杀的场面，凶手随即会走进小巷，于是先退回厨房中，若后门开着对方会跟进来，便可伺机从后面勒住对方。那人知道勒住自己的是美国人，便说出自己是南韩人，指出彼此是盟友，而山姆说这要看他的合作程度了。该士兵告知还有四名同伴，并请山姆帮他们作战，而山姆回答自己很忙。

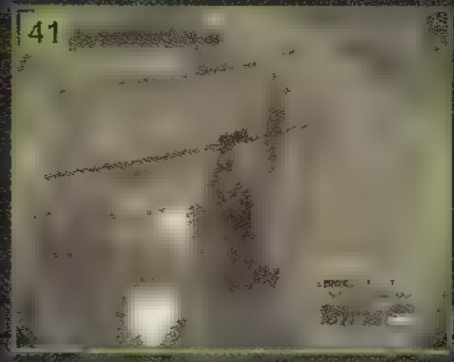
39）解决那南韩士兵后便往街道右面的铁丝网走去，翻过铁丝网时REDDING告知收到山姆附近有许多场枪战的报告，而前面也看见两名南韩士兵忙于作战，而没留意山姆的存在。要小心前进，小巷设有感应雷，先把上方的霓虹灯箱破坏，确认士兵没有因此而注意时，再慢慢地接近并拆除。



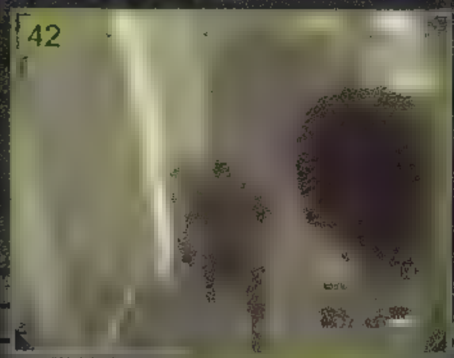
40）接下来走到小巷口等候，转移视点观察周围的环境，因为前方应该有两名士兵存在，必须等他们都冲到山姆左边作战，自己再往右边绕道而行，走到街道另一边的小巷有铁梯可供攀爬到上层。



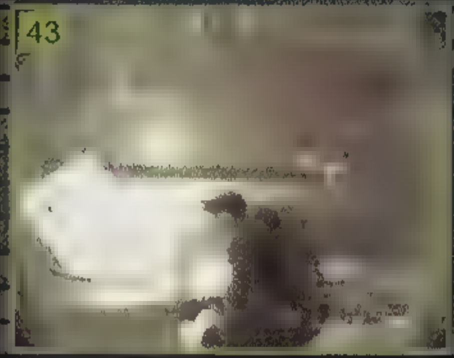
41）刚爬到大厦二楼石台上便举枪瞄准远处的霓虹灯箱逐一击破，因为太接近会被下层的士兵发现而向山姆发起猛烈攻击。走到石垒尽头会找到连接到对面大厦的钢索，于是跳起滑行至对面大厦的檐篷。



42）留意下方的环境，若是对面街道下方有灯光的话，不妨先用电子干扰器处理，开枪的话有可能被发现。从檐篷尽头落下回到地面，可利用街道左边的明暗环境前进，并绕到汽车与作战中的坦克车背后。

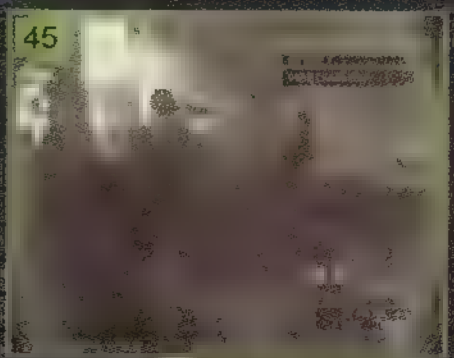


43）到了坦克车背后先用电子干扰器弄熄附近的灯光，然后爬上大厦角落的铁梯到阳台，在那里能找到第四部携带式雷达接收器，并拾到放置在旁边的弹药。

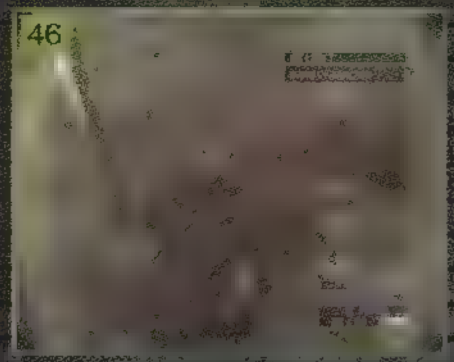


44）进入大厦室内经客厅地面破洞掉到下层，走到窗前先射破街上的霓虹灯箱，翻出窗外是阳台，山姆会看见又有烦人的飞行搜索器，幸好它不会照到阳台上。翻出阳台跌到下一层，便可再用枪把看得到的霓虹灯箱击破制造黑暗环境，再从左边角落降到地面，并走进前面的檐篷下，因为这时飞行搜索器应该会去而复返。

45）待飞行搜索器远去，便悄悄走到斜对面的檐篷，并看见该处有三名士兵，其中两名站在废弃的房车后，另一人则坐在远处的椅上，其旁边有另一辆流动指挥中心。先勒住背向山姆的那个人，即使与其旁边的人面对面也不会发现，再将那个人拖到角落可以问话。

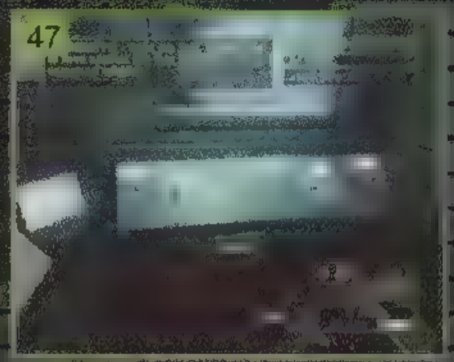


46）第二人由于也是站着不动的，所以只要避过飞行搜索器绕到其背后擒住他可谓相当简单。剩下的那个人则比较棘手，因为他有时会站起来往后方巡视，而

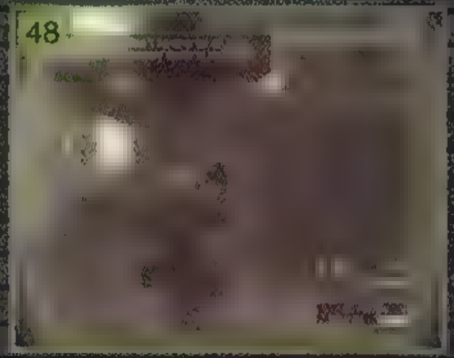


等他坐下时，要慢慢地从他的右边绕到背后去。

47）流动指挥中心的车门上有急救药箱，调查车内电脑后便能上传第二个窃取程序，方便GRIMSDOTTIR入侵NKA指挥网络。



48）离开流动指挥中心时仍需小心巡逻中的飞行搜索器，沿路一直走，当进入小巷后就不用再担心飞行搜索器了。小巷的出口是大街，会见到士兵在面前走过，要注意巷口右边的电灯会时明时灭，既不能破坏也无法用电子干扰器处理。往右走可找到坠毁的战斗机，LAMBERT说其损毁程度相当严重，命山姆回收档案后立即撤退，并且到该街道的高处向空投部队传送射击座标，要把此战斗机彻底毁灭。虽然山姆想带机师前往安全地点，然而LAMBERT却说已没有足够时间，换言之他决定舍弃机师。



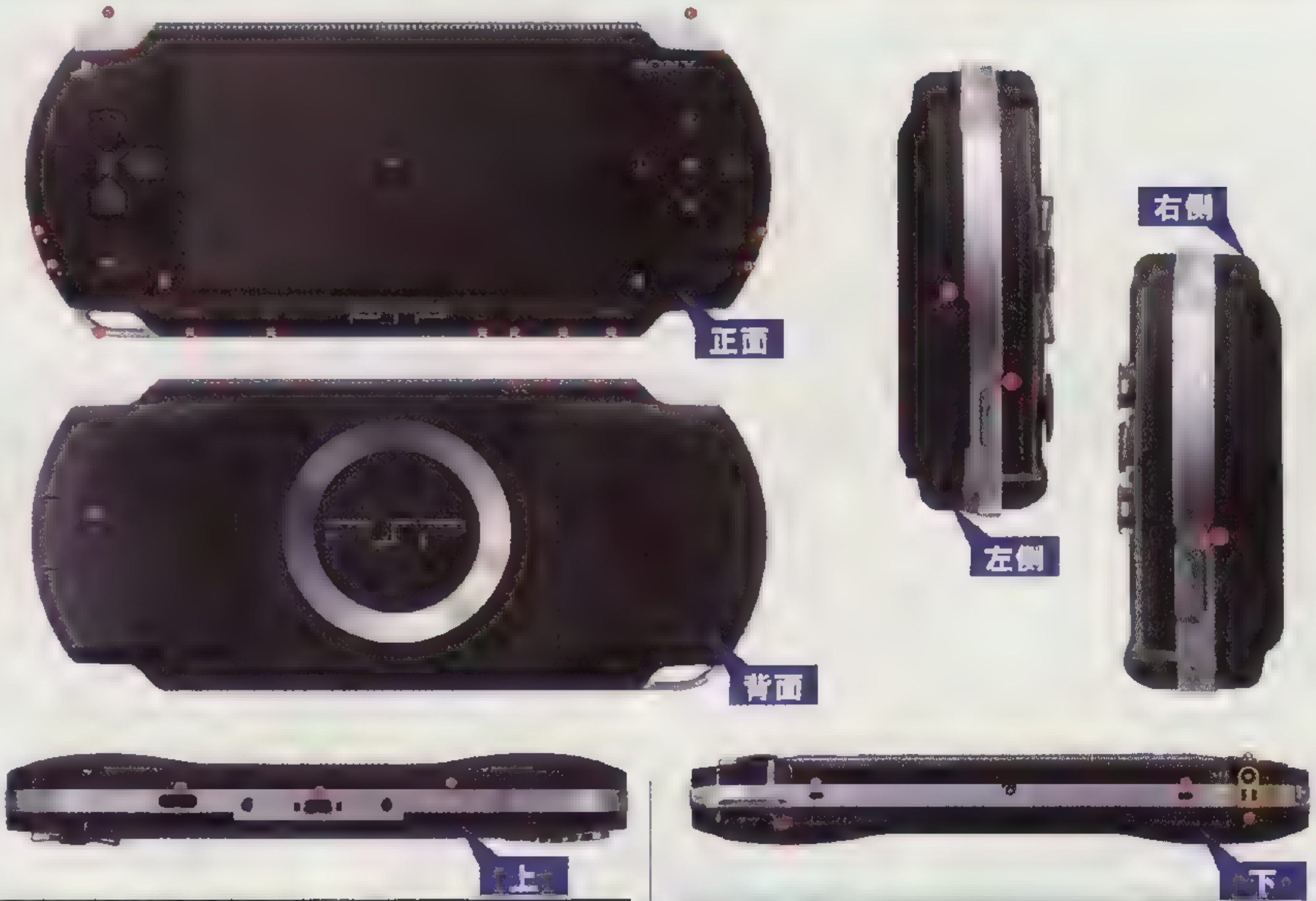
49）接下来先绕到战机另一边，那里有水管可供攀到平台上，在该处会找到最后一个携带式雷达接收器。

50）前往战机坠落地点的反方向，沿着幽暗的路走，避开坦克车上的人的视线，便可爬上那里的鹰架。爬上去后记得先射破面前的霓虹灯箱，到达顶部便可传送发射座标，山姆不禁喃喃自语请那些机师原谅自己，然后飞弹便会射过来将战机与机师全部消灭。

PSP行货正式登陆香港

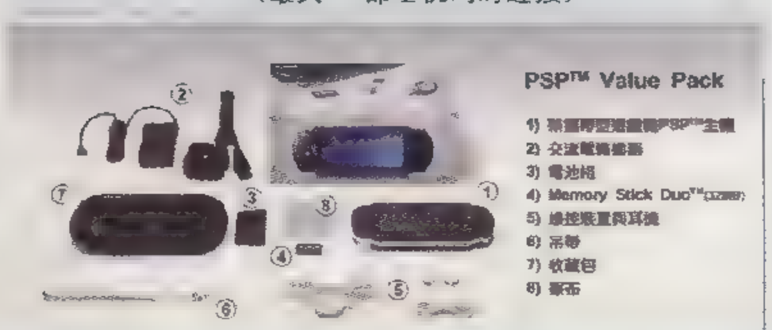
万众期待的PSP行货终于在5月12日正式在香港发售，这部集视听娱乐及游戏机于一身的主机，再加上超高素质的性能及能媲美家用游戏机的画面，绝对可以称得上是玩家必买之物！根据调查，目前已经有一批行货流入大陆，因为行货PSP的来源比较可靠，质量有一定的保证，因此相信会成为国内一些想要购买PSP的玩家的首选。以下的内容就将向广大玩家详细介绍行货PSP主机的一切以及一些行货游戏的情况。

规格方面，早前曾有一些传言说香港行货版PSP的规格会大幅下降，尤是产地换为中国及液晶显示屏由SHARP改为SAMSUNG，这些都是最为玩家所关注的。而事实上，这次SONY在香港推出的PSP行货主机，规格将会沿用日本版主机，主机的生产地已经确认为日本，所使用的液晶显示屏也依然由SHARP提供，相信玩家可以放一百个心了，现在就马上与大家重温一下PSP主机的规格：



PSP本体规格

商品名称	PSP "PLAYSTATION PORTABLE"
型号	PSP-1006 K
本体颜色	黑
机体尺寸	约170 × 23 × 74mm（长×厚×宽）
重量	约280g（连电池）
CPU	PSP CPU（动作周波数1～333MHz）
主记忆体	32MB
内藏DRAM	4MB
显示	4.3寸 16:9 宽屏幕TFT液晶 480 × 272像素 1,677万色 电池盒使用时： 最大亮度180 / 130 / 80 cd/m2
声音	内藏立体声扬声器
主要I/O	IEEE802.11b准据(Wi-Fi) JSB2.0(MINI-B) MEMORY STICK PRO DUO IrDA IR remote
主要端子	MEMORY STICK DUO插槽 USB端子 外部电源供给端子 本体电源入力端子 耳机／麦克风端子
电源	内置锂离子电池 外部交流电转换器
内置DRIVE	播放专用UMD DRIVE
对应PROFILE	PSP游戏 UMD AUDIO（PROFILE名称为TBD） UMD VIDEO（PROFILE名称为TBD）
对应CODEC	VIDEO：H.264 / AVC MP3 Level3 AUDIO：ATRAC3plus、MP3
安全性	暗号化方式：128bit AES 著作权保护技术：MAGIC GATE
ACCESS CONTROL	REGION、视听年龄限制 （PARENTAL LOCK）
无线通信机能	INFRASTRUCTURE ADHOC MODE （最大16部主机同时连接）



PSP机体各部分名称

1	无线LAN开关
2	IrDA（红外线通信）发信部分
3	USB接续端子
4	UMD DISC COVER开合按钮
5	L按键
6	R按键
7	方向键（上下左右4个方向）
8	ANALOG PAD（对应ANALOG输入，全方向范围大约为2mm）
9	MEMORY STICK DUO显示灯（MEMORY STICK DUO插入时灯会亮着）
10	无线LAN显示灯（当使用无线通信时灯会亮着）
11	○×□△按键
12	能源显示灯
13	HOLD显示灯（当PSP在HOLD状态时灯会亮着）
14	HOME按键（直接调出PSP主菜单）
15	音量 +／-按键
16	显示按键（可选择亮、普通、无等3种级别的亮度）
17	音量按键（音量ON／OFF）
18	SELECT按键
19	START按键
20	4.3寸之16:9宽屏幕TFT液晶
21	立体声扬声器
22	MEMORY STICK DUO插槽
23	耳机／麦克风端子
24	机绳扣
25	交流电电源接续端子
26	CRADLE端子（当使用外部充电装置时，便由这里供给电源）
27	电源／HOLD（待机）开关键
28	电池组件装置部分

UMD规格

DESIGN	两面See-through、Shattarres
外形尺寸	约65mm（宽） × 64mm（长） × 4.2mm（厚）
质量	约10g
DISC直径	60mm
最大容量	单面2层 1.8GB
LASER	660nm（红色）
暗号方式	AES128 BIT
PROFILE	PSP Game(full function) UMD Audio(codec ATRAC3plus、PCM) UMD Video(codec MPEG4 AVC、ATRAC3plus、字幕PNG)

PSP 行货主机

购入指南

行货？水货？怎样分辨？

相信大家对于PSP也有很大的期待，然而，怎样才可以分辨行货和水货呢？是否会是机身上有所识别呢？又或者是行货在包装之上作出了一定的改动呢？相信大家也有兴知道个中的分别，以下便是行货和水货的主要分别：

	原厂行货	水货
盒面语言	中英文	日文
型号	PSP-1006K	PSP-1000K
保养服务	由香港新力提供免费一年保养	无保养
保养标贴	盒面背部有紫色的中英文标贴	无
安全测试	经过香港机电工程安全测试	未经香港机电工程安全测试
充电器插座	三脚安全插座	两脚日本插座
说明书	中英文	日文
中文介面	将会有免费升级	无
UMD 影碟区码	3 区	2 区
销售店铺	SCEH 超过 30 间 PartnerShop	非 PartnerShop
合作 ISP	Netvigator	无

坏点问题

另一个玩家们最关心的问题一定是关于“坏点”的问题，因为自PSP推出以来，“坏点”的问题往往成为令买家却步的主要原因。而在购买行货的时候，大家也要留心坏点的问题。在进行测试的时候，请在开机的状态之下从不同角度观察PSP的液晶显示屏有没有“坏点”出现。当然，液晶屏幕的“坏点”是必然会出现的，当主机使用到一定的时候，本来没有“坏点”的屏幕也有可能会出现“坏点”。不过作为一个消费者，其实也希望在购买时选择品质最好的产品。由于首批行货PSP主机的数量有限，所以如果要选择品质较为优良的主机，最好便是在推出的早期购买。

UMD 影碟的前景

PSP 的另一个主要卖点便是能够使用新的媒体UMD播放电影或其他的影像，然而以目前的香港电影的行情来看，要发行商另开生产线生产一些不知能否有回报的产品实在是非常困难的，再加上 PSP 在香港市场上的前景未明，所以相信在短期内有大量行货UMD电影推向市场的机会可谓微乎其微。而据业内人士称，香港目前只有两间公司表示有兴趣考虑推出港产片的“3 区”UMD 媒体光盘。

而另一方面，购买行货PSP主机的玩家也要留心，游戏方面虽然是没有区域的分别，不过在 UMD 媒体光盘之上便有如PS2一样，行货PSP主机的识别区码是“3”，这代表该主机只能播放“3区”的UMD媒体光盘，即是所有日版及美版的 UMD 光盘都不能在这些 PSP 主机上播放。

保养的问题

相信购买行货 PSP 的各位玩家，最主要的购买动机也是在于行货在保养上的优势。然而，作为一个精明的消费者，一定要在购买之前，收集足够的资讯，这样才可以在购物的时候得心应手。

PSP 的保养问题，对于购买行货的玩家一定是最关注的，所以在这里便为大家分析一下有关保养的问题。首先，购买行货可以得到的保养保证期为一年，而所谓的“由香港新力提供免费一年保养”，其中的保养内容则没有公开。而根据有关方面透露，香港行货的免费保养范围，其实是当PSP出现故障时，香港 SONY 会替用户将主机寄回日本修理，邮费全免。至于更换零件方面，则会根据所更换的零件而另外收取费用。由此看来，在大陆购买香港行货的话，也并不比香港玩家所获得的保养服务多。打动大陆玩家的唯一的动力可能应该就是行货的品质来源有一定的保证吧。

至于水货的保养方面，当然是不会得到任何官方保养服务的，玩家只可以将 PSP 带回到购买或自己熟悉的店铺之中，再由该店铺代为找人修理，这样肯定就不可靠了。一般而言，有门路的大一点的店铺会向玩家收取 PSP 寄回日本修理的运费，至于零件费用方面，则肯定是店铺里的人漫天要价了，玩家的权益没有任何保证。而日本SONY方面对于行货 PSP 除了液晶显示屏损坏要玩家掏零件费外，其他无论更换的是 PSP 之中任何的零件，日本 SONY 方面都不会向玩家收取任何费用的。

正确使用 PSP 的方法

1．进行游戏及播放 UMD 媒体光盘

不论是在主机开启或关闭的状态下，都可以更换游戏或 UMD 媒体光盘，不过要留意的事项是切勿在UMD光盘正在读取资料的时候拉动 OPEN 键，这样会导致 UMD 光盘发射而出，这种做法除了有可能会伤害到玩家自己的身体之外，也有可能会令UMD光盘受损，无法再次使用，更有可能伤及 PSP 主机中的读碟装置。

2．使用 MEMORY STICK DUO 传输资料

由于 PSP 可以利用 MEMORY STICK DUO 来传输资料，所以对 MEMORY STICK DUO 的使用也要多加留意。在传输资料之前，大家应先将 MEMORY STICK DUO 插入 PSP 之中，让 PSP 主机先行将 MEMORY STICK DUO 格式化，否则便不可以进行资料的传输。

首先，在传输资料期间，绝对不可以将 MEMORY STICK DUO 取出，因为这样会令 MEMORY STICK DUO 中的资料流失，最坏的情况将会是 MEMORY STICK DUO 受到损伤，不能再次使用；其次，小心不要试图将 MEMORY STICK DUO 折叠，这会直接令MEMORY STICK DUO丧失一切功能 最安全的取出MEMORY STICK DUO 的方法是在关机之后再取出，不过，如果不是在进行资料传输的状态之下，开着电源取出 MEMORY STICK DUO 也不会有什么问题的。

3．电源问题

除了随机附送的原装电池之外，其实玩家也可以插着火牛进行游戏或观赏 UMD 媒体光盘。然而，在电源的使用上也有一定的注意事项。如果大家是插着火牛进行游戏，尽量先将主机之中的电池取出，以免令电池长期处于充电状态，因为这样做会令电池的寿命大大缩短；其次便是尽量在用尽充电电池中的电量后再充电，若电池中仍残留大量电量就进行充电，也会缩短充电电池的寿命。

市面上有一些可以令 PSP 主机利用迷你 USB CABLE 在电脑之中取电或充电的装置，这种方法其实极不可靠，而且带有一定的危险性，很有可能令PSP的内部电路受到损伤，因此切勿使用。

4．USB 传输资料

其实只要配上一条迷你 USB CABLE，PSP主机便可以成为一个读卡器，直接将资料由电脑传输到PSP的 MEMORY STICK DUO 之中，这种做法可以省却拔出 MEMORY STICK DUO 的工序并更为安全。组装的迷你USB CABLE 一般只要 10 元左右，在各地电脑城的零件市场中很容易找到。

5. 液晶屏幕的保护

由于PSP的液晶屏幕是非常容易受到损伤的，所以使用时尽量不要用手或一般的布在屏幕上进行擦拭，而应使用软软的绒布或鹿皮（在摄影器材店有售，原本是用来擦拭镜头的）来擦。当然，最好可以选配品质优良的屏幕保护贴，以完全保护液晶屏幕的安全。

6. 无线LAN的使用

PSP的其中一个卖点便是可以与其他主机进行无线LAN对战，然而，在主机左边的无线LAN对战开关键，尽量在要对战时才开启，如果长期开启LAN对战的开关，会令主机的耗电量大大增加，为了令电池的寿命增长以及可以进行更长时间的游戏，无线LAN开关最好只在有对战需要时再开启，以节省电量。

PSP周边产品

由于PSP在日本已经推出了一段时间，所以在日本已经有很多不同种类的PSP周边商品推出，其中包括各式各样的机套、机袋，又或是用来存放UMD光盘的盒子，当然还有最常见的PSP液晶屏幕保护贴，在这里就为大家集中介绍一下。

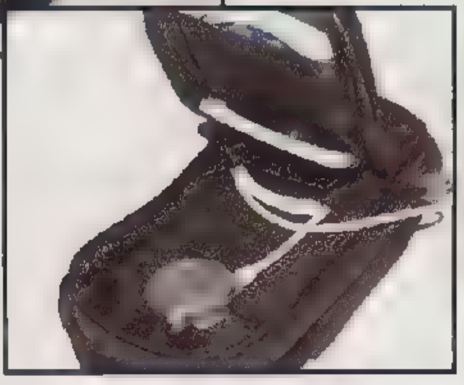
机袋、机套篇

1. CYBER RUBBER CASE

这是一种全软胶制的PSP机套，胶料较厚，所以在将PSP主机套住之后，按键方面会出现一点问题。而且电池仓也完全被套住，要打开便要花一点工夫先将胶套拉开，再加上有可能导致散热不良，所以实用性不高。

2. PS Pictogram Series PSP CASE

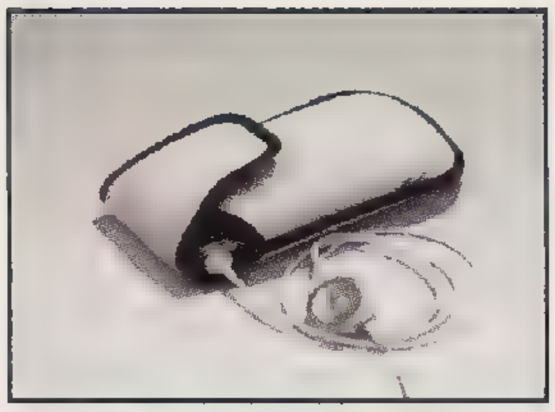
名厂“PORTER”制作的PSP机袋，非常实用，除了可以放置PSP主机之外，外层的间隔还可以放置PSP用的不同配件及UMD光盘。放置PSP的位置也有不俗的保护能力，在实用之余外观也不错，可以说是目前市面上最优秀的PSP机袋之一。



3. PDAIR Aluminium case for PSP

专门为笔记本电脑制作机套及机袋的PDAIR为PSP制造的铝质机箱，看似非常坚固的机箱，但由于只是铝质品制成，所以坚硬程度可想而知，保护能力其实相当有限，可谓华而不实的产品。

4. PORTABLE POUCH



著名周边配件生产商HORI为PSP制作的机袋，设计非常简单，实用性也相当高，袋内更可以收藏一张MEMORY STICK DUO，唯一不足之处便是内部材质相当“吸尘”。

5. AERO CASE FOR PSP

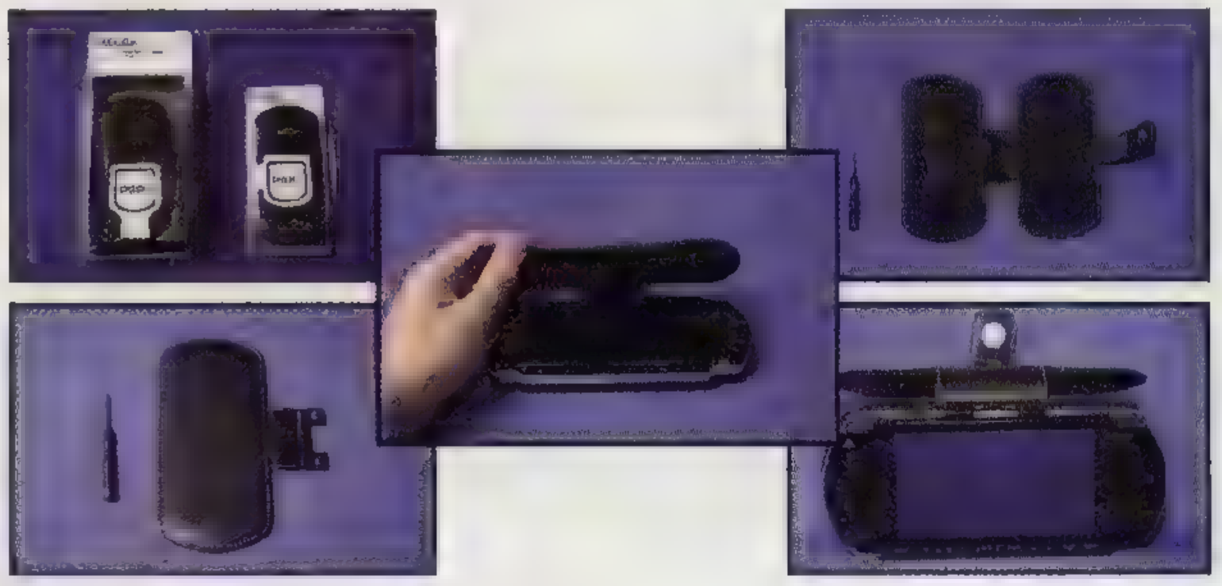
硬盒型的PSP机箱，拥有很高的保护性，而且里面空间充足，可以放置4张UMD光盘及MEMORY STICK DUO等配件，实用性也相当高，弱点便是外观较差。

6. CYBER WATER PROOF CASE

可以说是一款另类的机袋，美其名曰是机袋，其实只是一个防水胶袋而已，可以让玩家将PSP带进浴室之中玩而不怕湿水、损坏机身。由于有3层的防水隔边，所以只要使用正确，是不会有进水的危险的。

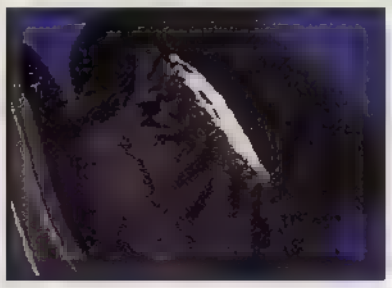
7. PDAIR Leather Case for PSP / PDAIR Leather Face Cover for PSP

PDAIR为PSP制作的另外两款皮套，其中一款只是盖着PSP正面的皮套，而另一款则是全包型的皮套。皮套一向给人一种更“高贵”的感觉，所以全包型的皮套可谓非常适合PSP，而且这款皮套更可以收藏两张MEMORY STICK DUO及一只UMD光盘。唯一的缺点便是防尘能力较低。



8. ALL IN GUARD OVAL

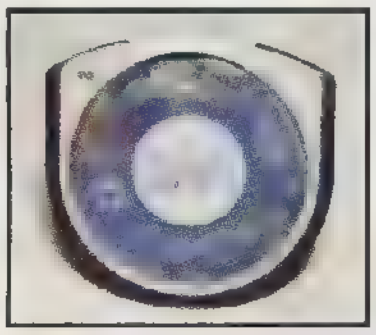
另一款HORI制的机袋。这个像是手提包式的PSP机袋可以放置很多不同的东西。除了PSP主机之外，还可以放置很多UMD光盘，然而放置杂物的小袋似乎有点儿没有道理，若在里面放置硬物的话，有可能会伤及PSP主机。



UMD携带篇

1. SLIDE CASE PORTABLE

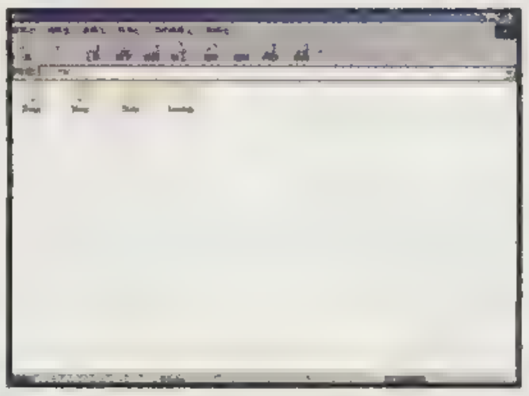
HORI制的UMD光盘专用携带盒，非常轻便，而且安全性很高，在防尘性能方面尤其出众。



买机前先准备 MEMORY STICK DUO

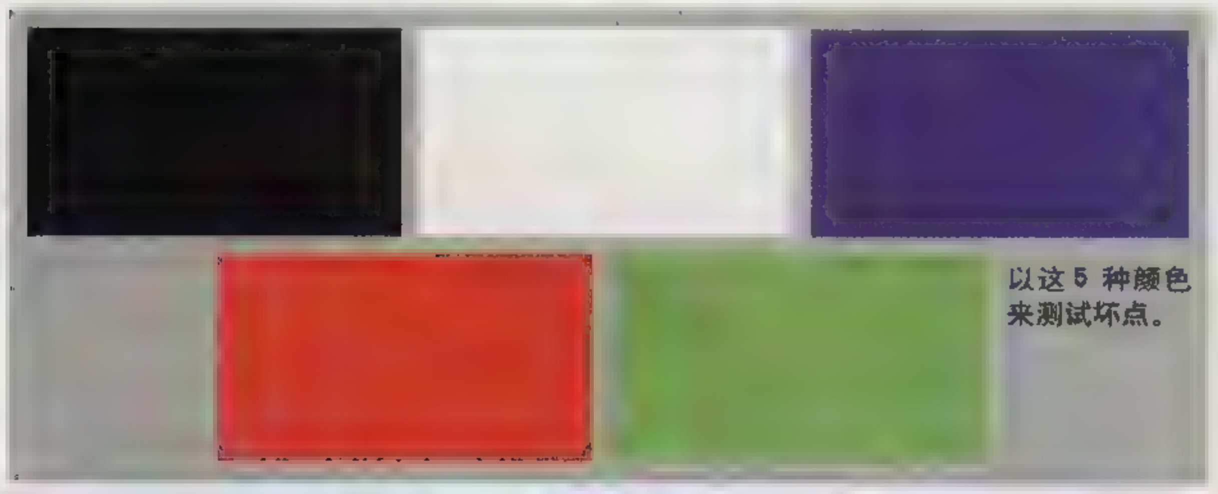
前面提到买机时必须留意“坏点”问题，不过测试时又如何能有效地确认是否有坏点呢？由于“坏点”的成因是屏幕上其中一个像素点不能显示颜色所致，一般来说最好进入PSP全黑屏幕（读碟画面中）来慢慢确认，当发现上面有白色便可能是“坏点”，不过这个方法可能受购买时店铺的灯光等各类因素影响而不准确，另外也不排除那只是灰尘的可能性。

如果以上方法大家认为还不够彻底的话，可以尝试使用不同的单一颜色图片来进行测试，最好以三原色的黄红蓝与黑白的单色图片确认。不过很可惜，即使玩家购买附送MEMORY STICK DUO的PSP豪华版，里面的MEMORY STICK DUO也不会附送上述的图片，所以大家必须自行带有上述的图片的MEMORY STICK DUO去测试PSP的坏点。



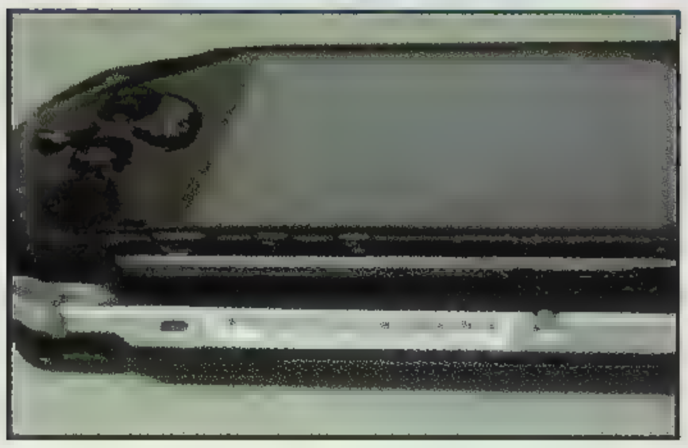
不过要留意并不是把图片放入MEMORY STICK DUO内便能在PSP上使用，必须先在MEMORY STICK DUO内自行制作跟PSP格式相同的文件夹。另外还要留意图片的大小。在使用PSP的情况下，于主菜单画面选择：“Settings→System Settings→Format Memory Stick”可把MEMORY STICK DUO格式化，如此会自动追加“GAME”、“MUSIC”、“PHOTO”、“SAVEDATA”这4个文件夹。只要利用电脑在MEMORY STICK DUO中制作“PSP”文件夹，然后在里面制作相同名字的4个文件夹，最后把图片放入“PHOTO”文件夹内便能在PSP上开启。

而在制作单色图片时，为避免图像不能完全覆盖整个PSP屏幕，所以大家最好制作480×272像素的jpeg图片，如此便能令PSP整个屏幕显示该种颜色，是否有“坏点”一看便清楚了！



以这5种颜色来测试坏点。

必须确认机身编号



大家购买PSP时，除了确认屏幕上的“坏点”外，还要核对机身与包装盒的编号是否吻合。由于不排除店铺的经营手法有问题，把行货机抽出来然后换入旧机或是有问题的机，所以如不在购买前先确认机身编号，等货物出门怨不退换时便太迟了。在PSP主机的下方贴上了机身编号的字条，然后跟包装盒上的编号核对吻合后才付款，这样就可以了。当然在SONY认可或有信誉的商铺购买便万无一失了。

如何确认 PSP 主机的版本？

PSP的行货版理所当然要有中文界面，而未来就将会有免费升级版。不过如何确认自己的PSP是什么版本，并且是否需要升级呢？只要在主菜单画面顺序选择“Settings→System Settings→System Information”，其中便会显示主机的System Software的资料，当未来行货再推出新版本时，也可经此确认是否进行更新。

如何在 PSP 上播放影片？

PSP除了用来玩游戏外，还有播放MPEG4格式的影片、播放MP3音乐和观赏Jpeg图片等功能。播放MP3和图片只要将资料放入MEMORY STICK DUO对应的文件夹“MUSIC”、“PHOTO”内便可。而在播放影片的情况下，由于PSP只能对应MPEG4与UMD两种格式，跟电脑常用的影片格式Avi、MPEG、RMVB等不同，所以必须利用软件把影片转为MPEG4格式，然后才能在PSP上播放。常用的转换影片软件有多种，而其中一种就是SONY的软件Image Converter 2.1，大家可以到网址“http://www.sonystyle.com.hk/software/ic2/index.html”下载，但需要付费。而目前内地有许多游戏网站都提供转换软件，并且还是免费的，玩家下载后可参照相关说明来使用。值得留意的是Image Converter 2.1只支援MPEG、WMV和QUICK TIME格式的影片，如果是REAL PLAYER的RM/RMVB格式时，便要利用其他的软件先把影片转为MPEG或AVI格式，然后再以Image Converter 2.1转为MPEG格式。另外除了Image Converter 2.1外，还有一些免费的Freeware软件如“携带动画变换君”可做到转换MPEG4影片的功能，不过早期这些软件的界面为日语的，在使用XP系统的情况下还要先转换为日语，相当麻烦。好在内地有许多软件高手已经制作出了全中文的转换软件，而一些网站还可以直接下载已经转换成MPEG格式的影片，实在相当方便。

PSP 行货游戏发售表

游戏名称	厂商	发售日
FIFA足球	Electronic Arts	5月12日
MVP职业棒球赛	Electronic Arts	5月12日
NBA街头灌篮	Electronic Arts	5月12日
极品飞车 地下组织	Electronic Arts	5月12日
装甲核心 方程式前线	FromSoftware	5月12日
真・三国无双	KOEI	5月12日
潜龙谍影ACID	KONAMI	5月12日
麻雀格斗俱乐部	KONAMI	5月12日
山脊赛车（日文版）	NAMCO	5月12日
山脊赛车（英文版）	NAMCO	5月12日
永恒传说	NAMCO	5月12日
大众高尔夫PORTABLE	SCE	5月12日
捉猴P！	SCE	5月12日
泡泡龙口袋版	TAITO	5月12日
NAMCO博物馆	NAMCO	5月19日
电车GO！东京急行篇	ONGAKUKAN	5月19日
比波猴学园	SCE	5月19日
波波罗古罗伊斯物语	SCE	5月19日
死神BLEACH	SCE	5月19日
新天魔界 混沌时代Ⅳ	IDEA FACTORY	5月26日
太空侵略者口袋版	TAITO	5月26日
老虎・伍兹的PGA巡回赛	Electronic Arts	发售日未定

NBA Street Showdown

Text / Di Game

●Electronic Arts ●发售中● SPG ● 1 至 4 人玩● UMD ●港币 320 元（约人民币 350 元）● http://www.ea.com/

在街头重现 NBA 球赛

《NBA Street Showdown（NBA 街头灌篮）》是“《NBA Street》系列”的最新作，本次同样以 3 对 3 的街头篮球形式进行，而且所有瞩目的NBA 巨星都会粉墨登场，玩家可选择自己喜欢的选手组成队伍，向冠军之路迈进！

游戏的操作系统也经过了简化，方便玩家可以随时游戏，玩家只须使用L、R键和□键的不同组合，便可令球员作出各种高难度的花式动作，叫人目不暇给，即使是从未接触过“《NBA Street》系列”的玩家也可轻易上手！

充满创意的新模式

游戏模式方面，除了移植自家用机版的基本模式之外，还追加了“Arcade Shootout”和“Shot Blocker”两个全新的迷你游戏模式；在“Arcade Shootout”中，玩家要在 3 个篮球架中选择一个，然后利用小摇杆来瞄准篮筐投球；至于“Shot Blocker”则可以让玩家锻炼封阻技术，玩家要控制球员把守篮下，阻止其他球员进攻，是个相当富有新意的玩法。

▲球员的动作十分细致，把原有的特征表露无遗。

▲投篮时按键的时机会决定准确度。

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo, EA SPORTS BIG and the EA SPORTS BIG logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. The NBA and individual NBA member team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual properties of NBA Properties, Inc. and the respective NBA member teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc. © 2005 NBA Properties, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ and EA SPORTS BIG™ are Electronic Arts™ brands.

▲球员身上的饰物和球鞋也清楚可见。

▼只须简单的操作便可控制球员做出华丽的灌篮动作。

▲玩家更可选择在不同的时段与不同的球场内比赛。

▶如能跟朋友们进行对战，肯定会更加刺激！

MVP 职业棒球赛

Text / Di Game

●Electronic Arts ●发售中● SPG ● 1 至 4 人玩● UMD ●港币 320 元（约人民币 350 元）● http://www.ea.com/

超简单的操作系统

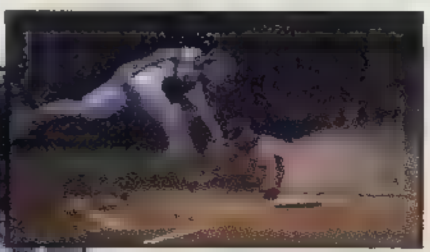
要数运动游戏，又怎少得了与篮球、美式足球和冰上曲棍球并列为美国四大运动的棒球呢？这个以美国职棒为主题的游戏，由家用机版的原班人马开发，尽量保留了原作的精髓与趣味性。

游戏采用了家用机版中大受好评的投球系统 玩家先选择投球的种类，接着便使用小摇杆来选定投球的位置，最后再按键两次来决定投球的力度和准确度，便可以把球投出。而且利用R键和控制的简单操作，更可令球员做出飞扑、滑行等各类多姿多采的动作。

多种不同模式

游戏的另一个特色是收录了多个不同模式。除了最基本的Franchise模式之外，还包括可随时选择球队进行比赛的 Quick Play 模式、参照球季赛程进行的 Season 模式、以全垒打数目定胜负的 Homerun Showdown 模式，玩家更可以利用无线对战机能进行 4 人游戏，足以满足所有棒球迷的需要！

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS, the EA SPORTS logo and MVP Baseball are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Major League Baseball trademarks and copyright are used with permission of Major League Baseball Properties, Inc. Visit the official Major League Baseball website at MLB.com. © MLBPA. Official Licensee - Major League Baseball Players Association. Visit the Players Choice on the web at www.bigleaguers.com. The Minor League Club insignias depicted on this product are trademarks which may not be reproduced without the Clubs' written consent. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS™ is an Electronic Arts™ brand

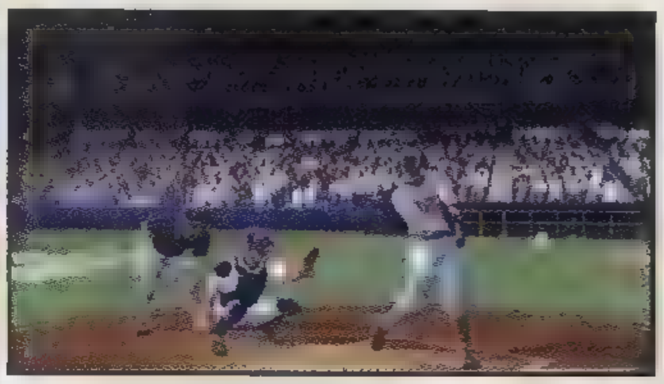


◀推方向键并按R键，球员便会根据实际情况做出各种动作。

▲部分球员独特的击球动作也会真实地重现！

▲挥棒时也要按键来决定力度，再利用小摇杆来瞄准来球。

▲游戏收录了多个模式，适合在不同的时段来玩。



▲比赛时的视点跟电视转播时一样，充满迫力！

◀所有球员的资料均是采用最新球季的数据。

FIFA Soccer

Text：Dr Game

● Electronic Arts ●发售中● SPG ● 1 至 4 人玩● UMD ●港币 320（约人民币 350 元）● http://www.ea.com/

超过 350 支劲旅济济一堂 →→

虽然各大联赛的本年度赛季已接近尾声，大部分联赛的冠军宝座均已名花有主，但是席卷全世界的足球热潮仍然方兴未艾，这款最新的《FIFA 足球》游戏相信便最能满足大家了。本次PSP版的登场队伍多达350支以上，网罗了世界各地的联赛劲旅和国家代表队，除了全部球员均以实名登场之外，球衣的款式、赞助商和球队标志也和实物完全一样。

此外游戏还加入了球员交换机能，让玩家可以跟随现实中瞬息万变的球员交易市场，随时更改球队的阵容，甚至组成自己心目中的梦幻组合。

超丰富的游戏模式 →→

游戏所收录的模式也十分丰富，玩家可以在 26 个联赛中随意选择参加，也可在Midseason 摸式中进行半个球季的比赛，或是挑选 3 至 20 支球队进行淘汰赛，甚至是最具挑战性的Challenge模式，在这个模式中，玩家可以重现过去的一些经典赛事，从球赛的中途开始，玩家必须在限定时间内达成指定的条件才可胜出过关，充满刺激感。

© 2005 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Official FIFA licensed product. The FIFA Logo © 1977 FIFA TM. Manufactured under license by Electronic Arts Inc. Player names and likenesses used under license from The International Federation of Professional Footballers "(FIFPro)", national teams, clubs, and/or leagues. © 2005 MLS. MLS, the MLS logo, Major League Soccer and MLS team identifications are proprietary rights of Major League Soccer, LLC. All rights reserved. All sponsored products, company names, brand names and logos are the property of their respective owners. All other trademarks are the property of their respective owners. EA SPORTS(tm) is an Electronic Arts(tm) brand

◀在 Challenge 模式中可以重现经典的赛事。

◀皇家马德里vs巴塞罗那！你会支持哪一队呢？

▶还可创造出原创球员，跟世界级的球星一决高下！

▲即使是球员的相貌，制作得也是一丝不苟。

▲无论是球队的标志还是球场旁边的广告板都十分逼真。

▲有超过350支球队可供玩家选择，任何球迷也会满意。

大众高尔夫 Portable

Text：Dr Game

● SCEI ●发售中● SPG ● 1 至 4 人玩● UMD ●港币 299（约人民币 320 元）● http://www.scei.com/

延续《大众高尔夫》的特色 →→

过去，高尔夫球游戏一向给人一种静态、单调和操作复杂的感觉，但是自从《大众高尔夫》出现之后，就令这个观念产生了翻天覆地的变化，该系列利用可爱的角色与简易的操作系统，吸引了大量玩家加入到这个行列中，成为最受欢迎的高尔夫球游戏之一。而现在的这款PSP版，当然也会继承家用机版的特色，让大家可以随时随地享受打高尔夫的乐趣。

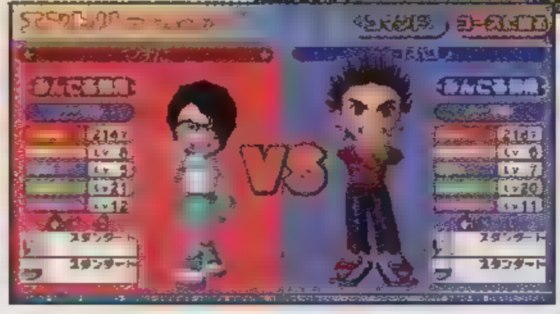
游戏的操作系统和家用机版一样，玩家只须按 3 次 X 键，便可挥杆把球击出，任何玩家都可轻易掌握。

充满趣味的要素 →→

游戏除了收录多个模式之外，还加入了相当有趣的要素。当玩家在Challenge Mode中取得佳绩之后，便可以开启新的球道、球杆甚至是各种服装与饰物，让玩家可以装在球手的身上，设计出独特的球手。此外，游戏还加入了无线对战模式，玩家可以跟其他球手一较高下！

© Sony Computer Entertainment Inc.

◀表现出色的话，画面上会出现各种效果。

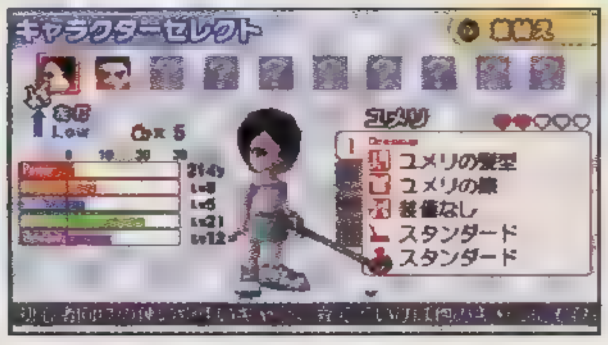


▲利用自己培育的角色来跟朋友们对战，感觉格外亲切。

▲挥杆时只用 X 键便可决定力度和角度。

▶还有大量充满个性的球道可供玩家选用！

▲游戏中预备了多个充满个性而且能力不同的角色可供玩家选用。



▲有多种不同的服饰与饰物可供玩家放在角色的身上。

极品飞车 地下狂飙 竞争者

Text Dr Game

● Electronic Arts ●发售中● RAC● 1至4人玩● UMD ●港币320元（约人民币350元）● http://www.ea.com/

著名赛车系列登陆PSP →→

本次这款《极品飞车》的最新作同样会有大量车迷梦寐以求的名车登场，它们分别来自美国和日本，全部均是大家耳熟能详的车型。此外游戏共收录了10条全新设计的赛道，各有不同特色与难度，充分考验玩家的技术。

系统&模式简介 →→

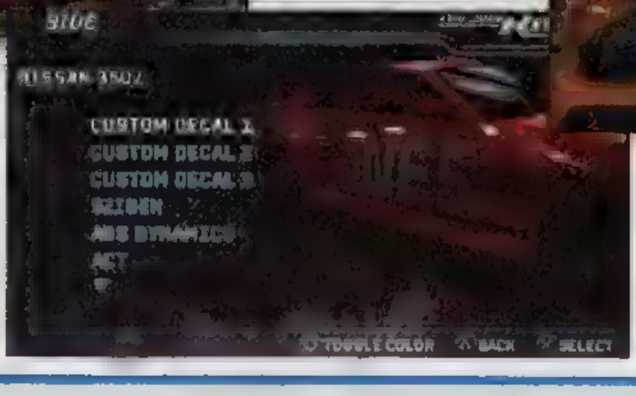
游戏系统基本上是继承自该系列的旧作，玩家透过参加不同级别的赛事，以赚取金钱来购买更强力的崭新跑车，用来参加更高级的赛事。至于模式方面，则包括Quick Play Battle、Circuit Race、My Underground、Head to Head和Party Play等不同玩法的模式，游戏还会对应PSP的无线对战机能，让玩家可以随时随地跟其他玩家进行对战。

© 2004 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA GAMES, EA GAMES logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Neon Dodge Charger and their trade dress are used under license by Electronic Arts Inc. (c)DaimlerChrysler Corporation 2004. Ford Focus and Mustang are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company.General Motors Trademarks are used under license to Electronic Arts. Mazda MX-5 Miata, Mazda MX-5, Mazda Roadster Mazda RX-7 and Mazda RX-8 are used under approval of Mazda Motor Corporation. Mitsubishi, Eclipse, and Lancer Evolution names, emblems and body designs are trademarks and/or intellectual property rights of Mitsubishi Motors Corporation and used under license to Electronic Arts Inc. NISSAN and the names, logos, marks and designs of the NISSAN products are trademarks and/or intellectual property rights of NISSAN MOTOR CO., LTD. and used under license to Electronic Arts Inc. SUBARU, IMPREZA, WRX and STI names, emblems and body designs are properties of Fuji Heavy Industries Ltd. Toyota, Supra, Celica, and associated symbols, emblems and designs are intellectual property of Toyota Motor Corporation and used with permission. Trademarks, design patents and copyrights are used with the permission of the owner VOLKSWAGEN AG. The names and logos of all after market car part companies are trademarks of their respective owners and are used by permission. All other trademarks are the property of their respective owners. EA GAMES(tm) is an Electronic Arts(tm) brand.

◀每条赛道的要求都不同，玩家必须选用性能合适的车辆出赛。

▲有出色表现的话，画面上便会立即显示出来。

▶玩家可以在车房中改装自己的所有车辆。



▶车辆的颜色和车身的标记也可任由玩家决定。

◀收录的模式相当丰富，足可媲美家用机版。

▼所有赛道均是全新制作的，充满了挑战性！

抓猴啦P！比波猴大逃亡

Text Dr Game

● SCE ●行货版5月12日发售● ACT ● 1人玩● UMD ● 299元● http://namco-ch.net/talesofeternia_psp/index.php ● DUAL SHOCK 2、8M记忆卡

© Sony Computer Entertainment Inc.

要在PSP上抓到所有的比波猴拯救世界！→→

SCE旗下最有人气的"《捉猴》系列"，在家用机上曾推出过以动作游戏、迷你游戏，甚至于利用Eye Toy来玩的各类版本，只要看到那些表情丰富的比波猴必定会令玩家发出会心的微笑。现在除了在PS2上，大家还可通过PSP来玩，随时随地捉猴！

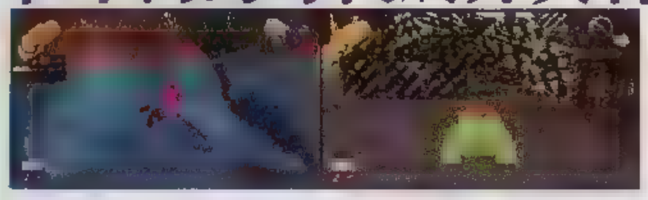
捕捉比波猴避免历史被改变！→→

某日小翔跟好朋友广树一起到博士的研究所玩时，看到戴着奇怪帽子的猴子们在研究所内大肆捣乱，结果小翔与广树以及其他的猴子们都会吸入时光机当中。原来那是一只叫做斯贝达的白色猴子，为了打造出属于猴子的世界，于是使用研究所的时光机将猴子们送往过去的时代。不赶快将猴子抓回来的话，历史就会被改变！

使用各式各样有趣的神奇机器 →→

本游戏虽然是以PS名作《捉猴》作为蓝本移植到PSP版上，不过其中的内容却全部是重新制作的，除了画面更出色外，还追加了比波猴的新动作和新武器等。游戏中玩家要利用各种神奇机器来克服各关卡的障碍，捕捉比波猴。各种神奇机器功能均不同，例如有冲刺呼拉圈可以产生"回转防护罩"，可进行冲刺移动并以回转防护罩冲撞敌人。而飞天蜻蜓可以往天空飞，并进行空中移动至以前到达不了的地方。又像是橡皮艇或是战车等搭乘物，既可以当作交通工具移动，还可以攻击敌人。要如何善用各种神奇的机器，就看玩家们的技术了。

在不同的时代展开大冒险 →→



在游戏中玩家可乘坐博士所制作的时光机回到过去的各个时代，从远古的恐龙时代开始，随着游戏的进行会慢慢地向现代迈进。当然时代越进步，文明也越发达，融入各个时代的比波猴便会以代表各时代特色的方式隐藏起来或攻击主角。例如在工业革命时代，猴子会开着蒸汽机车向主角发动攻击，像这样的有趣设定在游戏中随处可见，玩家在抓猴时必须要小心了！

迷你游戏可进行通讯对战 →→

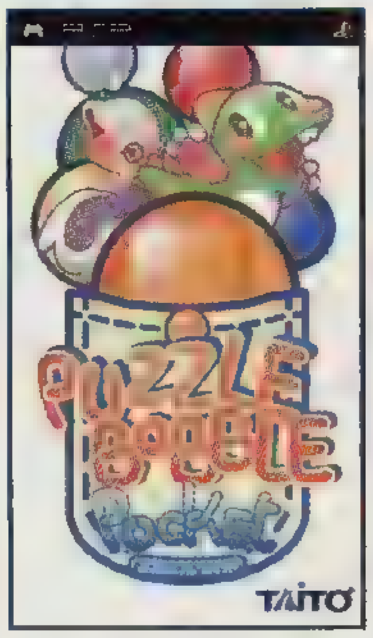
当在游戏中收集指定数量的斯贝达硬币后，游戏中各种隐藏的迷你游戏就会马上出现。迷你游戏有特技滑雪、拳击、桌球等共4种，而这些迷你游戏都可以利用PSP的无线模式进行通讯对战，玩家们可以跟朋友比赛滑雪技巧的高低，还可以使用比波猴进行擂台拳击赛。既可享受一人独乐，又能感受与众同乐的喜悦，让大家一起享受抓猴的乐趣吧！

泡泡龙口袋版

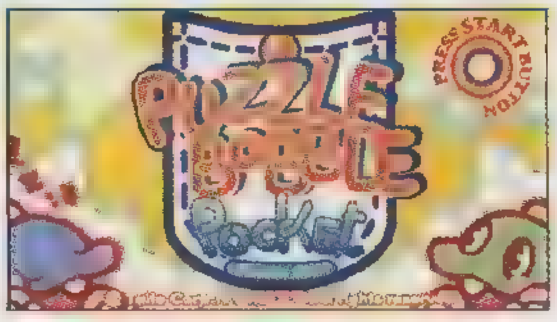
PSP Text Dr Game

●TAITO ●5月12日推出● ACT ●1至2人玩●港币299元（约人民币320元）●http://www.taito.co.jp/d3/cp/spb2

© TAITO CORPORATION,1994,2004



颇受欢迎的街机PUZZLE游戏《泡泡龙》系列，随着PSP的推出也将会登陆这个新的平台，目前已发售了最新作《泡泡龙口袋版》。游戏中不仅设置了个人挑战与双人对战，还包含有永无休止的"ENDLESS GAME"和挑战最高得分的"SURVIVAL MODE"。当然该系列可爱的风格以及简单的游戏规则都依旧会保留下来。



游戏规则轻松简单→→

《"《泡泡龙》系列"的游戏规则十分简单，玩家只须操作画面下方的炮台，将方块向上射。当相同颜色的方块互相接上，达到3个以上时，方块就会同时消失。不过在《泡泡龙口袋版》中，将会增加全新的特殊方块，包括了碰到的同时令所有一般方块消失的星星方块，令一般方块消失的同时变成另一种方块的彩虹方块，怎么也不能令它消失的碍事方块，还有能够使附近所有方块一同消失的支点方块。

两大新增模式→→

游戏中的"ENDLESS GAME"以"SINGLE MODE"为基础，不过解除了游戏完结的限制，方块将会不停地出现，直到玩家支持不住为止。而"SURTVIVAL GAME"则是"VS MODE"的改进版。即使战胜对方，留下的方块也不会消失，并将保留到下一局对战中，大大增加了对战的难度和乐趣。

▲新增的游戏模式，令该作品更具吸引力。

比波猴迷你游戏大全集

PSP Text Dr Game

●SCEI ●5月19日推出● ACT ●1人玩●UMD ●港币299元（约人民币320元）● http://www.playstation.jp/scej/title/saruaca/

© SONY COMPUTER ENTERTAINMENT INC

以"《捉猴》系列"为人所熟悉的比波猴，如今将会在PSP上大闹一番！《比波猴迷你游戏大全集》将会收录大量可让玩家消磨时间的迷你游戏。其内容由创下百万销售纪录的PUZ作品《XI》的SHIFT负责制作，从简单中可体验到无穷的趣味。

不用一分钟就可分胜负→→

一大群为了成为优等比波猴的学生，将会在这间"比波猴学院"一同展开大特训。游戏内共有3个不同的模式，其中收录的迷你游戏超过40款，并达到了100多种以上的变化，可谓种类繁多。但每个游戏所花费的时间，却只需要短短的一分钟，甚至更短。因此玩家无论在车上还是家中，都一样可以轻松地享受这些多姿多采的迷你游戏。→→

种类丰富的迷你游戏

▲利用盾牌挡住天上降下来的箭雨！ ▲由SCE的名作改编而成的迷你游戏。 ▲扮演斗牛勇士向狂牛发起挑战。 ▲在大街上有如派传单一样将花送出。

三大游戏模式→→

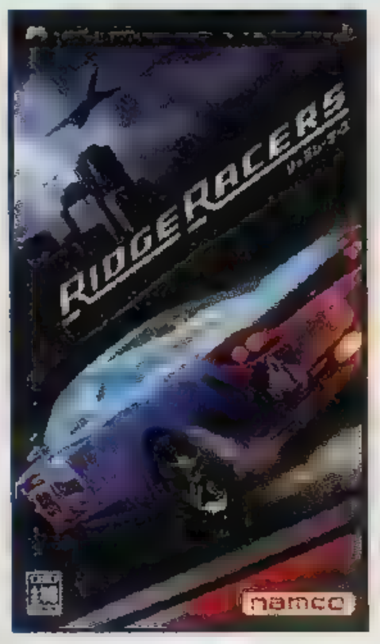
游戏主要分为"比波猴学院"、"猴子GAME COLLECTION"和"SURVIVAL MODE"三种模式。其中"猴子GAME COLLECTION"可让玩家在"心"、"体"、"技"三个分类中选择想要挑战的游戏类别，而"SURVIVAL MODE"更是可以随机在各种类迷你游戏中进行挑选，充满了挑战性。

山脊赛车

PSP Text Dr Game

●NAMCO ●5月12日推出● RAC ●1–8人玩●港币299元（约人民币320元）● http://namco-ch.net/ridgeracers_psp/index.php

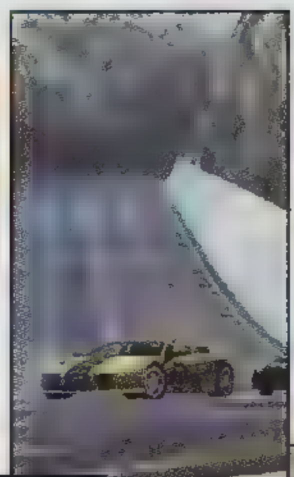
© 2004 NAMCO LTD., ALL RIGHT RESERVED.



集系列作品的精华，活用PSP性能发挥出最多8人无线对战的赛车作品《山脊赛车》，目前可能已经成为了PSP上最受玩家欢迎的游戏。本作操作简单，即使不熟悉赛车游戏驾驶技术的玩家同样可以享受到其中的乐趣，另外大量华丽的赛车，再加上多达24条的跑道，如此内容丰富的游戏你又怎能错过呢？

收录新旧赛道多达24条→→

从以该系列中难度为人所共知的Seaside Route 765，以至登陆家用版后新增赛道和本作独有的原创新赛道。《山脊赛车》中总共有多达24条不同的赛道，各有特色。玩家在操作上手之后，也可轻易地做出高难度的甩尾动作，享受赛车的爽快感觉。而且只要储满能量，甚至还可以使用超级加速将对手远远抛离，反败为胜，逆转乾坤！



充实的游戏模式和种类丰富的名车→→

游戏中以来往于世界各地，参加多种不同赛事的"WORLD TOUR"为中心，让玩家亲自选择挑战的赛事。同时还可以委任电脑随意安排赛事让玩家来挑战。PSP版中最突出的特征莫过于利用PSP主机的无线通讯功能，让玩家进行最多8人参与的无线对战，这大大增加了游戏的吸引力。除此以外，游戏中还收录了6大级别9个不同的车种，每辆车都各有不同的性能，任随玩家心意来选择。

天籁之音

文:Ryudo

本期要为大家介绍的单曲和专辑虽然表面上看起来跟游戏没有任何关系，清一色的 Jpop，但实际上在里面包括了不少动漫的主题曲和游戏的Ending Song等歌曲。其实有时候在推出大量的Jpop专辑时，如果玩家不刻意去寻找的话，可能就会错过了不少游戏的歌曲单曲。因为这些专辑的封面毕竟都是歌手的照片，但仔细看过曲目后就会发现原来另有玄机。另外当读者们拿到这本杂志时，六一儿童节也即将来临了吧！在这里先祝大家节日快乐，虽然不少玩家已经超龄，但内心还是十分“儿童”啊！

本期注目CD

GARNET CROW& 小松未步　SINGLE

君の想い描いた夢 集メル HEAVEN

I Just Wanna Hold You Tight

推荐度 ★★★★★

发售日：2005 年 5 月 18 日

发行商：GIZA

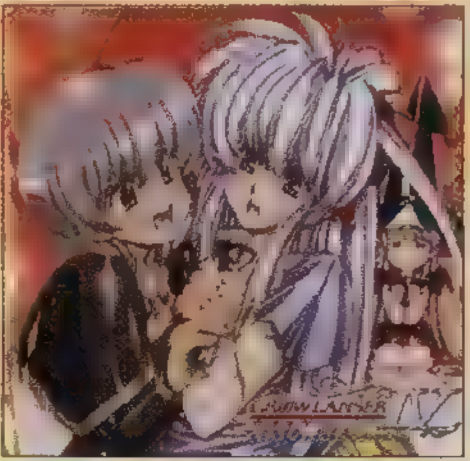
售价：1260 日元（每张）

之所以要同时介绍两张不同歌手的单曲，除了因为他们同属于GIZA外，还因为里面分别是动画《魔界奇兵》的片头曲和片尾曲。不过有个现象十分奇怪，那就是GARNET CROW和小松未步同时也是演唱《名侦探柯南》片头曲和片尾曲的常客。事实上，这GARNET CROW和小松未步也算是在GIZA公司中比较知名的歌手组合，毕竟大牌的“仓木麻衣”是很难请得动的。两张专辑的新曲一共有6首，总体素质都十分不错，毕竟几位都是演唱动画歌曲的老手，歌曲听起来特别有味道。动画迷和FANS都不能错过哦！

ATLUS　ALBUM

[illegible]

推荐度 ★★★★☆



发售日：2005 年 5 月 18 日

发行商：PONY CANYON

售价：3150 日元

《梦幻骑士 IV》虽然发售已久，但其扣人心弦的剧情和角色们丰富的性格让FANS一直不能忘怀。角色们能有如此出众的表现，当然少不了声优们的一份功劳。在游戏发售一年多后ATLUS决定发售一张“CharacterSong”回馈FANS。在这张CD中，所有为角色配音的声优们都会献上一曲原创的歌曲，唱法当然是以当初角色的性格和声线来演绎啦！其中比较有名的声优包括钉宫理惠（レオナ）、樱井孝宏（ヴァレリー）、高桥广树（アルフォンス和クリストファー）和丰口惠美（ピティ），是声优狂人的你又怎么能不收集一张呢？

推荐CD

坂本真绫　SINGLE

ループ

推荐度 ★★★★☆

发售日：2005 年 5 月 11 日

发行商：Victor

售价：1155 日元

为CLAMP动画《翼 编年史》演唱片尾曲的坂本真绫再次以感人的歌声打动所有FANS。说起来坂本真绫已经很久没有露面了，这次终于在这部4月9日开始在NHK上放映动画上出现，不得不让人精神一振。

广重绫　SINGLE

You are you

推荐度 ★★★★☆

发售日：2005 年 4 月 13 日

发行商：Victor

售价：1050 日元

曾经为动画《SONICX》演唱片尾曲的《光る道》的新人广重绫终于第一次参与了演唱游戏歌曲。这张单曲中的《まだ见ぬ人》是PSP游戏《新天魔界 混沌时代Ⅳ 另一个故事》的Ending Song，感觉相当不错。

大冢爱　SINGLE

SMILY／ビー玉

推荐度 ★★★☆☆

发售日：2005 年 5 月 11 日

发行商：avex network

售价：1050 日元

大冢爱的小孩子歌声的确迷倒了不少人，这也是她去年能靠一首《さくらんぼ》被选入红白演唱会的原因。这张新的单曲中包括了《SMILY》和《ビー玉》两首新曲，虽然素质一般，但给人相当有活力的感觉，加上那猥琐的CD封面……

川岛あい　SINGLE

12个の歌

推荐度 ★★★★☆

发售日：2005 年 5 月 18 日

发行商：avex network

售价：2980 日元

川岛あい的第一张专辑终于发售了！在经过了单曲《绝望和希望》后，这次终于完成了人生的第一个梦想。这也要多谢SEGA的大作《新光明力量》，才能让她的知名度迅速提升。里面当然也包括了《绝望和希望》一曲。

《BIOHAZARD 4》无限子弹取得方法

有关PSP的种种问题

太郎先生：

又是我汉寿亭侯呀，打扰了！衷心感谢大人在百忙之中仍能替在下解困！在下愚笨，有些问题不解希望太郎先生能帮忙。

1）我如果只是为了听和玩买PSP而不是用来看影像的话，会不会很浪费呢？

答：类似这种多媒体娱乐系统能够完全使用它的功能自然是一件好事，但也要看有没有这个必要。其实笔者本人买PSP就只是用来打打游戏，从来都没有用它看电影或听歌，但也没有觉得有什么浪费。尤其很重要的一点是PSP目前只能连续使用4、5个小时，即使想看也让人觉得无法尽兴。

2）读卡器是不是要另外购买，有没有指定的型号？

答：读卡器当然要另外购买，事实上这些产品只要在电脑城都能买到，而且售价比较便宜也不用特意选购什么名牌。

3）上次太郎先生所介绍更新系统的办法，其中一种的步骤是不是：先登陆PSP更新网址，将程序下载到读卡器（读卡器已插入到MSPD），再将MSPD放入PSP中这样，是不是就可以完成更新了？

答：完全没错。

4）是不是有的游戏会附有更新程序？要怎么样才能判断游戏中是否带有更新程序呢？

答：现在厂方并没有公布哪些游戏会附有更新程序，但相信一些对应网络对战的游戏都会有，而且只要放入设有更新程序的软件，开机后就会自动询问是否更新，而且还会有相关的更新提示。

5）通常要多久才需要更新？还有，我需要怎样才能知道应该替主机更新呢？

答：其实何时需要更新并没有固定的周期，总之要等厂商公布后才能更新。所以大家要留意《游戏风》的情报啦！

6）《BIOHAZARD 4》有没有无限子弹的武器？是不是要将两个隐藏模式打通后才能获得？如果是就惨了！THE MERCENARIES（Ada的迷你游戏）非常棘手！

答：打通游戏一次可在二周目开始时花一百万购买无限火箭炮。至于威力达10.0、使用麦林子弹的连射机关枪"芝加哥打字机"就必须要完成Ada的迷你游戏才能获得，同样需要花费一百万才可购得。至于最终武器"手枪加农"，则必须在"THE MERCENARIES"（佣兵模式）中将全部5位角色的所有关卡都达到5星评价，才能自动取得。

7）另外，以Ada为主角的那个模式（即THE MERCENARIES），在最后需要对付变异的克劳撒（KRAUSER），但Ada的最强武器就只有一把微型冲锋枪，我只能射中克劳撒的背部，请问这样的打法有用吗？

答：当然有用，只要你能给予一定程度的伤害，克劳撒就会逃走而过关，努力吧。

真是不好意思，希望各位见谅！

骠骑大将军

伊苏的问题

太郎先生：

1）《伊苏6》怎样使用DASH JUMP。好难用，可以简单介绍一下吗？

答：DASH JUMP的使用方法是紧按方向键，在放开的一瞬间同时按攻击和跳跃才能发动DASH JUMP。

2)可以介绍《伊苏6》全道具使用方法和装备道具后的效果吗？

答：其实在游戏中已经有道具说明，并且以汉字为主，相信基本都能看得明白。这里仅列出一些具有特殊效用的饰品。

名称	效果	ブラッドネイル	打倒敌人时回复少量体力
エメルの小槌	装备后获得的EMERU增加	エメラスガード	站立时自动回复体力
盗贼の手袋	装备后获得的金钱增加	エメラスクラウン	体力最大值增加50%
幸运の银货	提升幸运值	ルーンピアス	防止混乱
曙光の守护石	能令战死的阿特鲁复活（一次）	返しの咒符	防止中咒
虹の欠片	令附近变亮并照出平时看不见的东西	シルフエンブーツ	防止过重
エルダオーブ	剑的魔力槽上升	白蛇の腕轮	防止中毒
帝国星光勋章	获得的经验值上升	翼神の纹章	全状态异常防止

祝GW销量第一

伟仔

老游戏"TOD2"铁匠问题

太郎兄你好：

1)PS2陈年旧游戏《TALES OF DESTINY 2》中，雪山上面那个铁匠的最高等级是多少？

答：根据援助开发的资金和等待的时间，铁匠的等级会逐渐上升。由最初的1开始直至最高等级127，各等级所显示的称号如下

1～5	初心者锻治屋	66～70	すごい锻治屋
5～10	ヘボイ锻治屋	71～75	エキスパート锻治屋
11～15	かけだし锻治屋	76～80	有名な锻治屋
16～20	初级の锻治屋	81～85	锻治屋の达人
21～25	なんちゃって锻治屋	86～90	锻治屋の名人
26～30	中级の锻治屋	91～95	锻治屋エース
31～35	热血锻治屋	96～100	マスター锻治屋
36～40	歌って踊れる锻治屋	101～105	锻治屋仙人
41～45	上级の锻治屋	106～110	锻治屋の神样
46～50	ハッスル锻治屋	111～115	锻治屋创造主
51～55	ベテラン锻治屋	116～120	异世界の锻治屋
56～60	イカス锻治屋	121～125	幻想世界の锻治屋
61～65	プロの锻治屋	126～127	锻治屋のサル

2)请问最高级的铁匠能否做出很强的武器？我玩了八十多个小时他还是废得很……

答：铁匠的等级越高能选择的基本道具种类也会越多，而武具付加的Slot等级和种类也会随之增加。

3)请问有什么方法可以快些到达最高等级？拜托，我想快些完成游戏。

答：正如上文提及最高级127级的"铁匠小猴（锻治屋のサル）"才是最高级，由于铁匠要经过每17秒消费100G来获得经验值，所以利用下面的等级必须经验值计算公式便能计算出提升等级的时间。假如阁下是45级的话，所需的经验值便是：45x45=2025。（等级必须经验值=现在铁匠等级X现在铁匠等级）

THX

MAN

PSP首都高问题

太郎兄：

你好！在下目前正在玩PSP版的《首都高BATTLE》，因此有些问题想请教。

1)你觉得这次PSP版的系统怎么样？有什么心得？

答：其实本人过去并没有深入研究过"《首都高》系列"，但是觉得这次PSP有几点处理得不俗，其一是将赛道分为不同的路段，这样要搜寻对手变得容易。至于团体战也很有新鲜感，尤其是胜负并不完全靠自己。除了队长车之外，其他的对手都能任意挑战，感觉上比旧作简单。但相反因为要找对手很容易再加上对手车只有二百辆，因此令游戏变得较短，二十几个小时就能爆机。至于心得到也谈不上，开始时最重要的是在先反覆比赛赚钱，然后一口气购买较强的零件，这样就能降低比赛的难度。

2)我想问NO.137、161和171和187的WANDERER怎样才会加入？

答：以下是四名对手的加入条件

NO.137——玩家的车库必须拥有十辆车(车种不限)

NO.161——必须在7、17或27这些日子挑战取胜才会加入

NO.171——玩家的车必须装备NORMAL刹车

NO.187——比赛中要在没有任何碰撞情况下取胜

3)还有NO.200那辆"？？？"怎样能胜出，起步后他便一下子就不见了。

答：你必须使用CUSTOM车EMPEROR，那是游戏中最强的车，只要有它就不难战胜NO.200。

谢谢太郎回答我的问题。

读者MARTIN

美版DBZ3与日版有分别

太郎兄：

有个关于《龙珠3》的问题要你帮忙

1)我想要全人物取得方法(美版)，因之前贵刊刊登的没有大魔王、小沙鲁、天国悟空等人物…

答：其实之前刊登的美版《DQZ3》攻略已经介绍了全部角色的取得方法。至于大魔王、天国悟空那些角色是在日版中才加进去的新隐藏人物，这也是为何日版远比美版迟推出的原因。其中小沙鲁要先开启DRAGON ARNEA模式，然后与LV.20至40的角色对战，直至短笛出现发起挑战并击败他便可获得。

2)美版是否没有DA模式？

答：美版《DBZ3》也有DRAGON ARENA模式。要开启必须在DRAGON UNIVERSE模式里除了布罗利之外，完成KRILLIN(小林)、PICCOLO(短笛)、TIEN(天津饭)、VEGETA(贝吉塔)、YAMCHA(乐平)、GOKU(悟空)、GOHAN(悟饭)、TEEN GOHAN(青年悟饭)、KID GOHAN(少年悟饭)和UUB(欧布)角色的爆机。

THANK YOU！！

龙珠FANS上

DQ8最强之剑合成方法

太郎兄你好：

1)请问《DRAGON QUEST 8》龙神之剑怎样合成？本人想合龙神王之剑，请你帮帮忙吧！

答："神龙之剑"是不能通过合成得到的。必须在爆机后的世界打倒龙神才能获得，而利用"龙神之剑"与"はぐれメタルの剑"合成，则可以制作出最强的武器"龙王神之剑"。

2)请问合成龙神之剑之前是否还要先合成其他道具才可合成龙神之剑呢？请指教。

答：正如上题回答，龙神之剑是不能合成，至于要合成"龙王神之剑"的武器"はぐれメタルの剑"，则要利用"古びた剑"加"スライムのかんめり"加"オリハルコン"。

3)PSP美版可以和PSP日版连线吗？是否要2机2碟才可连线呢？不可以2机1碟连线吗？

答：这也是目前PSP的一个缺点，就是无线对战游戏几乎都要有同款游戏，由于主机是可兼容任何地区的游戏软件，所以可让美版机与日版机对战，但是就要有相同的两个美版或日版游戏，也就是说美版《RIDGE RACERS》不可和日版对战。

多谢！

可乐仔

真三国4武器及道具问题

太郎兄：

1)本人想请教一下黄忠、关羽与周泰LV.4的武器取得方法。

答：以下是各武将的LV.4武器取得条件

黄忠——在定军山之战中击破夏侯德，成功展开逆落(黄忠军团突击开始)，跟着在曹操军团出现前击破夏侯渊和张颌，等曹操军团到来便会有贵重品发现报告。

关羽——在樊城之战于4分钟内(水攻成功前)击破牛金和乐进，水攻成功后就会有贵重品报告。

周泰——在夷凌之战(吴军剧情)于火计发生前击破赵云，火计成功后就会有贵重品发现报告。

2)如何才能得到

答:在凉州之战(连合军)，董卓出现后不久会有援军胡轸和张济(分别在右上和左下)，要在从情报履历出现"援军到来"开始50秒内将两人击破才能得到绝影镫。贵重品位于地图的中央。

谢谢太郎兄赐教

DENNIS

多款旧作问题

太郎：

1)请问GC的《TOS》(英文版)内，所有角色怎样取得全服装？另外我收集了几个角色的基本武器，那有什么用？又怎样收集全部魔武器？

答：由于我们没有英版而GC的英文版内容跟日版没分别，所以以下用日文版为阁下解答谜之美剑士：当泽洛斯在队伍的场合，回到王都密鲁多基奥他的家中出现事件，可取得泽洛斯的称号和对应衣装。

祝贺晚餐会：完成希露达公主救回作战的事件后，前往泽洛斯家发生祝贺晚餐会的事件。到王城取得罗伊德衣装后往晚餐会会场，进内前罗伊德所选的同伴，以及会场内谈话的三位同伴可取得晚宴的衣装和对应称号。

女佣柯莉特：到王都密鲁多基奥城右侧2阶，找附近的两位女佣，会发生柯莉特当女佣事件，可取得100元和柯莉特称号和对应衣装。

找寻猫人：前往王都密鲁多基奥的贫民街会发生事件，接着到道具屋跟猫人谈话后，到猫人之里找该处的长老取得猫人衣装。最后回到王都密鲁多基奥的贫民街找罗亚，可取得吉尼亚斯称号和对应衣装。

BOSS复活：当椎名跟口绳决斗结束，回神秘之里瑞穗跟大蛇谈话，会听到有关长老的事情，进入屋内跟副首领谈话后可前往雷之神殿。往雷之神殿的封印台前发生事件，可取得椎名称号和对应衣装。

找寻子孩与泳衣：在库拉特斯或泽洛斯在队的场合，前往海之乐园亚露达米拉，跟酒店门前的女性谈话，开始找寻4位小孩的事件，成功后罗伊德和所选同伴，以及好感度最高的2人可取得泳衣和对应称号。

古罗亚：前往海之乐园亚露达米拉的尼萨力罗公司社长室，事件后普蕾赛娅可取得称号和对应衣装。

巫女再临：泽洛斯在队的场合前往遗迹之街雅丝佳特，到神殿遗迹发生事件后，莉菲尔可取得称号和对应衣装。

海贼艾尔菲利多：当成功令绝望之街鲁因完全复兴变成再生之街鲁因后，到鲁因的港口会遇到艾尔菲利多。谈话后离开城镇再进入往港口，可取得罗伊德称号和对应衣装。

至于你所说的基本武器是暗之装备品吗？如果是的话当取得飞行机能自由往来两世界后前往砂漠之花杜利艾多，会分别听取到砂漠出现巨大回虫和魔剑的事。于地图上取得第一件暗之装备"魔剑ソウルイーター"后前往雪景之街夫兰罗尔，于入口右上方的钟楼前会遇到雅比斯奥，从他身上可取得"魔剑ネビリム"和重要道具"ネビリムの键"。藉着"ネビリムの键"去找寻世界各地余下的7件暗之装备。成功收齐全9件暗之装备回雪景之街夫兰罗尔，便可以到暗之洞窟跟雅比斯奥进行决战。决战后暗之装备的威力，会根据敌人的击破量而有所增减，另外普蕾赛娅会获得称号"うつろな魂"。**全9件暗之装备的取得位置如下：**

一.魔剑ソウルイーター：于砂漠之花杜利艾多听取到砂漠出现巨大回虫和魔剑的事，前往地图西北方的光环跟巨大回虫战斗后取得。

二.魔剑ネビリム：在持有魔剑ソウルイーター的状态往雪景之街夫兰罗尔找雅比斯奥取得，另外还会获得取余下暗之装备必需的"ネビリムの键"。

三.魔符黑翼：地之神殿内，存在龙敌人场所的封印宝箱内，但事前必须集合全部小矮人兄弟，否则前路被阻挡着。而最后的小矮人次男在亚尔迪斯达之家可找到。

四.邪剑ファフニール：嘉奥拉基亚之森的封印宝箱内。

五.魔眼イビルアイ：杜芝巴尼矿山内，调查防御板的碎片取得。

六.魔斧ディアボロス：拉昔奥溪谷内的封印宝箱。

七.ビジャスコア：海之乐园亚露达米拉内，前往酒店进入夜间，往赌场前的通路给予男子1000元取得，但事先必需持有邪剑ファフニール。

八.魔装アポカリルス：神圣都市韦鲁佳雅内，建筑物2阶房间内的封印宝箱。

九.魔杖ケイオスハート：集齐上述8种暗之装备品后，前往雪景之街夫兰罗尔找雅比斯奥，接着前往哈哥尼斯亚关卡找哥顿取得。

2)在GBA《真・三国无双ADVANCE》中，我已用君主(孙坚)完成游戏，为何还不能用吕布呢？

答：要用到吕布必须每个势力都有一人爆机。

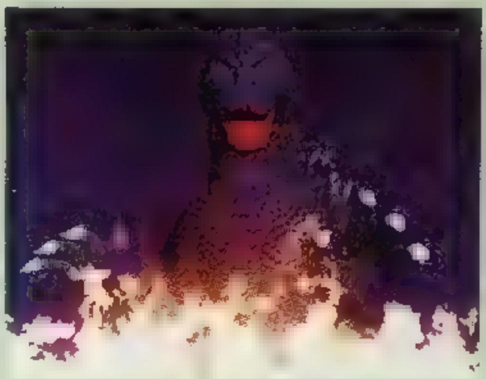
3)GC的《PIKMIN 2》中，收集了所有物品，还有什么可玩？

答：再没有其他的隐藏内容了。

4)N64的《MISSION：IMPOSSIBLE》，做完所有任务后出现HARD模式，那之后呢？

答：你已经完全地完成了整个游戏。

5)DC的《哥斯拉》怎样取得所有怪物角色？



答：你是问《GODZILLA GENERATIONS》吧？该游戏有四名隐藏角色："初代哥斯拉"要使用平成哥斯拉或机械哥斯拉爆机；"哥斯拉USA"则要用初代哥斯拉爆机；"MINIRA"要使用哥斯拉USA爆机；"巨人芹泽博士"要用MINARA爆机一次获得。

祝业务蒸蒸日上，身体健康

读者靓仔阳光

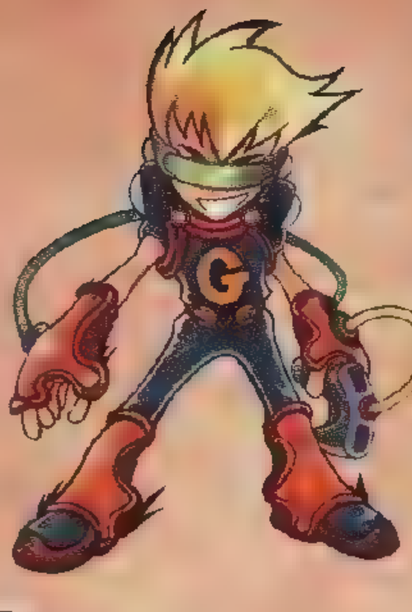
读者纵横谈

VIEWPOINT OF READERS

主持人电童语 为了给广大读者提供一个表达自己"游戏思想"的机会，并增进小编与广大读者之间的互动，经过倾力改版后的读者纵横谈栏目从本期开始以全新面貌与各位见面了！

本期为大家献上的是一篇深入浅出地阐述暴力和游戏关系的文章，作者是国内颇有名气的撰稿人天之业云先生。当然，他也是广大《科学时代·游戏风》读者群中的一员。

我们的栏目欢迎各位读者踊跃来稿。或许，一篇饱含真情实感的小文章将成就你不一样的玩家历程，说不定将来作为资深撰稿人的你，回想起此时此刻，还会发出会心一笑呢！拿起你的笔，或让手指在键盘上华丽地舞蹈吧！



游戏与暴力

文：天之业云

自从游戏诞生的那一日起，游戏就与暴力有着纠缠不清的关系，而且从两者的联系中又诞生了许多非常富有争议的话题。如：游戏中的暴力是否存在；如果它存在，那么它的暴力范围如何界定；然后它到底是在宣扬还是在抑制现实世界的暴力；最后我们应该如何控制游戏中的暴力并尽量减轻游戏暴力带来的负面影响。这些争议的存在往往是因为游戏群体与非游戏群体之间对这些问题持有不同的看法，而且两种不同意见的存在似乎不是温和的相容形式，他们看起来往往是事物的阴阳两面，水与火的临界点，剑拔弩张的论战，甚至爆发激烈矛盾的焦点。笔者作为一个游戏爱好者也非常关心这个问题，但一直以来却觉得双方的看法都有失偏颇，同时，双方的观点都是只破不立的，也就是目的只是为了将对方驳倒而对游戏暴力这个问题却没有提出解决的办法。个人看法是，既不能说游戏和暴力完全无关也不能把现实中的暴力都推在游戏头上，而且最好能够有建设性意见提出来削弱游戏暴力带来的负面影响。不过缺乏实证和统计数据的观点无疑是缺乏指导意义的。恰好，笔者在最近的《自然》杂志（Nature，世界上最著名的科技期刊）中看到了两篇观点截然相反的科技论文《Video violence：Playing with fire?（视频暴力：玩火自焚）》和《A calm view of video violence（冷静看待视频暴力）》，两位作者都是科学工作者，而且他们的观点都建立在大量的实验和统计数据之上，同为科技工作者的笔者个人比较欣赏这样的做法，也觉得这么精彩的论述有必要让各位游戏爱好者了解一下，所以以这两位作者的观点和数据为基础，笔者结合自己的看法以及我国实际的游戏现状来谈一下游戏与暴力这个与游戏业相伴而生且无法回避的话题。

▲《生化4》中，不是你死就是我亡。Leon"正义"的枪声响起，被爆头的难道真的是罪不可恕的坏蛋吗？暴力，无处不在！

一切，都源自那年初春，两名少年冲动的代价……

游戏中存在暴力，这一点毋庸置疑，很少有游戏不带有砍杀的成份，区别只是暴力在游戏中的比重和是否将其作为游戏的卖点进行宣传，我想基本上所有玩家都能区别《超级玛里奥》中脚踩可爱的小蘑菇和《毁灭战士（DOOM）》中血肉横飞的场面在游戏暴力方面的区别。但我们并非是虔诚的基督教徒，没必要在思想上限制玩家对于暴力的意淫。这个世界也是个自由世界，在不损害社会规范的前提下，任何人的行动都有他的自由。所以，如果游戏暴力只是存在于方寸大小的屏幕之间，应该说，它没有必要成为受指责的对象。事实上，对游戏暴力的考察往往是集中在它对现实世界的影响，特别是虚拟世界的游戏暴力是在宣扬现实世界的暴力还是提供一个宣泄现实世界压力的通道从而减少现实世界暴力犯罪的娱乐方式，这些应该是我们最为关心的话题。

将现实和游戏世界的暴力联系在一起除了两者表面上的关系以外——在视觉效果上的相似性使得这种联系自然而然，还有一条现实世界的导火索，那就是著名的科罗拉多枪击事件：1999年4月20日，科罗拉多州的哥伦比纳高中的屠杀事件震惊了全美乃至整个世界。18岁的中学生哈里斯和克莱伯德闯入校园，枪杀了12名学生和1名教师，并造成了23人受伤，然后他们举枪自杀。试图完全弄清楚这两名少年杀手制造这起大屠杀事件的真实原因，或许永远都是不可能的。然而有人推测，渲染暴力的电子游戏可能是造成惨剧的因素之一。事后，西蒙·威森塔尔中心（Simon Wiesenthal Center，一个监视互联网上仇恨团体的组织）在它的档案中发现了哈里斯的一个关于《毁灭战士（Doom）》游戏的网站。《毁灭战士》是一款著名的FPS游戏，玩家在游戏中需要做的就是开枪杀死所遇到的全部敌人。哈里斯的网站描述了他们"个性化"的《毁灭战士》游戏——一共有两名杀手，而其他人皆无还手之力。在一盘摄于大屠杀事件之前一年的录像带里，哈里斯和克莱伯德穿着军用雨衣，模仿着《毁灭战士》的模式，这与真实的事件惊人地相似。

在关于游戏暴力是否导致现实暴力行为的争论中，这起惨剧常常被人们当作辩论的话题，但对于这件事情的看法，两派人士仍然各持己见，游戏圈外人士认为，在这件事中游戏是邪恶的教唆者，凶狠地吞噬人心的恶狼。而圈内则往往持这样的观点，游戏在这件事中扮演了可怜的替罪羊的角色，哈里斯和克莱伯德的犯罪应该由他们自己而不是《毁灭战士》来负责，两者的心理隐疾也与游戏无关。那么我们究竟应该如何看待这个问题呢？游戏究竟扮演的是凶狠的恶狼还是可怜巴巴的替罪羊角色呢？这个问题不仅在玩家与公众之间没有结果，而且学术界也对此有着许多截然不同的观点。下面就让我们来听听专家怎么说吧！

◆《DOOM》并未因为暴力问题而延缓进化的步伐……

专家如是说：其实，目前我们还没有统一认识……

科罗拉多枪击事件震惊了全世界，它迅速引起了学术界对于游戏暴力是否导致现实暴力这一问题的关注，其中对这个问题感兴趣的专家有心理学家、社会学家和犯罪学家等，虽然他们做了大量针对性的调查研究工作，但同公众对该问题的看法一样，这对于他们来说同样是个非常富有争议的话题，面对问题，专家也没有统一的答案。

美国衣阿华州立大学的心理学家安德森（Craig Anderson）是研究游戏暴力问题的著名专家，在这个问题上他相信，《毁灭战士》之类的暴力游戏给哈里斯和克莱伯德的心中埋下了毁灭的种子。安德森和他的同事曾经进行过多次实验，实验表明暴力游戏玩家更容易产生好斗的想法和表现出侵略性的行为。例如，在安德森的实验中，参与实验的大学生被分成了两组，一组玩非暴力的游戏，另一组玩暴力的游戏。随后，这两组人被要求玩另一种对抗游戏，比谁的按键速度更快，输家会被赢家用噪音惩罚。结果安德森发现，那些“暴力组”的被实验者如果上一次遭到了噪音的惩罚，那么轮到他们惩罚别人的时候，平均时间要比“非暴力组”长1/10秒。他们在论文中总结说“玩暴力游戏增加了玩家的好斗行为”。俄亥俄州托莱多大学心理学家芬克（Jeanne Funk）的说法是：“令人信服的证据表明，短时间接触暴力游戏会增加暴力思维、情绪和行为，然而我们还没有研究长期效应。”芬克也是研究游戏暴力的专家之一，十多年前，芬克4岁的儿子要买一台任天堂游戏机。芬克回忆说：“那时候暴力游戏刚刚流行起来，我是一位临床儿童心理学家，决定自己做些研究工作。”

持比较中庸意见的学者认为，导致现实世界中暴力行为的因素很复杂，生物学因素、个人、家庭、同伴、学校和社区都可能为暴力行为的产生推波助澜。所以现实世界的暴力行为很少是由单一原因造成的，应该说，媒体文化是一个整体，而游戏只是其中的一环，当主流媒体倾向于依靠暴力作为卖点的时候，游戏不可能脱离他的母体而特立独行，所以不应该把一切罪责推卸在游戏这一种娱乐头上。

然而，也有完全相反的观点存在，澳大利亚大学的心理学家杜尔金（Kevin Durkin）从1995年参与游戏和暴力的关系的研究。他发现孩子们除了玩得开心外，并没有什么不对头的地方。1999年，在经过4年的仔细研究后，杜尔金为政府撰写了一份题为《电子游戏和今日澳大利亚人》的报告。报告认为，几乎没有证据支持这样一种担心，即玩电子游戏会确切地导致好斗行为的增加。杜尔金在一封电子邮件中写道：“从我们现有的证据看，在玩暴力游戏和现实世界的暴力行为之间最多只有很弱的关系，今天成千上万的年轻人玩电子游戏，其中很多人玩动作游戏、射击游戏等等——没有证据表明这些孩子比没有电子游戏可玩的上一代人更好斗。”在去年发表于《应用发展心理学》的一篇论文中，杜尔金认为：电子游戏可以成为健康青春期的一部分。

▲借助硬件技术的飞速发展，游戏中的暴力表现形式愈发地丰富起来，而效果也更加逼真。不过当玩家对越来越血腥的镜头表示麻木的时候，是否意味着暴力已经成了家常便饭般平常了呢？

笔者观点：辩证法教导我们，具体问题具体分析！

现在来谈谈笔者的看法，我认为，游戏暴力确实有负面影响，但这个问题要因人而宜，要看玩家的心理状况而定。笔者大学阶段有个玩《QUAKE》非常出色的朋友，排名在世界前40名内，在他的指导下笔者也曾玩过一段时间的《QUAKE》，而且就游戏暴力问题也曾经和他交流过看法。他认为，高级别玩家追求的是游戏本身的竞技性和技巧性，对于其中血腥暴力因素的渲染程度反而并不在意，这些人为了提高游戏的帧数一般都很乐意关闭游戏的大多数特效，据说，排名靠前的《QUAKE》玩家都是如此。相当一部分精英玩家持有这样的观点，包括许多视频游戏玩家中的顶尖高手，他们在到了一定程度后，对于血腥暴力因素已经视而不见了。

在笔者看来，精英玩家始终只是游戏玩家中的极少数，虽然这样的观点很不错，但对于游戏的血腥暴力的看法却没有多少代表性，真正血型暴力因素吸引的都是一些游戏的初级玩家，而他们占游戏玩家中的大多数。虽然很难对他们做调查，我们却可以从这些游戏的发展方向看出，越来越强的光影效果和越来越逼真的视觉效果表明，玩家对于游戏暴力的追求愈演愈烈，而且总销量在全球已经达到了4500万套怪物游戏《GTA3》及其外传《罪恶都市》如此受欢迎，也证实了笔者这样的一个观点——玩家在游戏中越来越渴求暴力，越来越多的和游戏相关的青少年犯罪也表明游戏暴力确实是在向现实世界辐射影响。

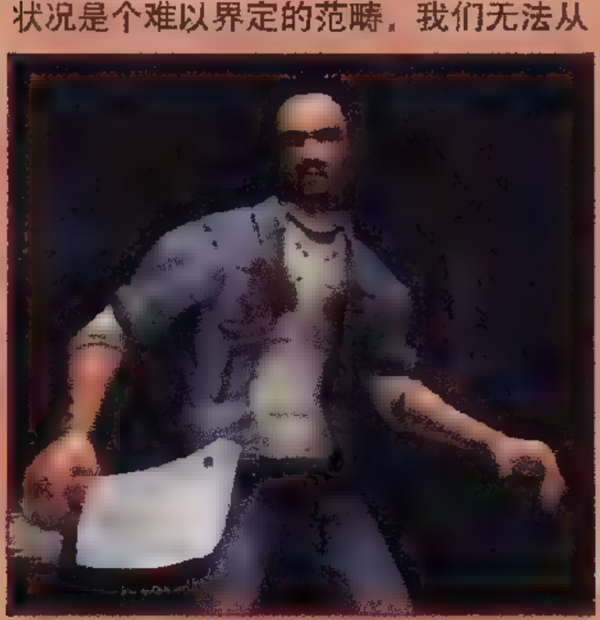
▲或许用臭名昭著来形容“《GTA》系列”会招致Fans们的反感，不过该游戏的社会效应实在糟糕。

但值得注意的是，这一影响的程度与每个人的心理状况有关。一个心理健康的人能够区分现实世界和游戏世界，并将两者的感受区别对待。但无奈现代社会生活压力巨大，存在心理问题的人比比皆是，他们往往将暴力游戏当作宣泄社会压力的工具，在将现实世界的不满转移到游戏中的同时，也潜移默化地妄图将游戏中的行为准则拿到现实世界中来，这也许就是游戏暴力影响现实暴力的方式。

这一过程与个人的心理因素有关，游戏可能在当中扮演了一个催化剂的角色，而不是现实暴力的产生者。事实上有资料表明科罗拉多枪击事件的两位主角哈里斯和克莱伯德本身就是有较严重心理问题的少年，尽管这一点往往被人忽视。进一步地说，矛盾本来就存在于现实世界，因为现实世界不是天堂也不是乐园，总有贫富悬殊和其他不平等现象，游戏的作用可能是聚集和放大了这些矛盾，将他们聚焦以后爆发。我们应当做的也许就是对存在心理问题的人给予更多的关心和照顾，从而尽量避免因此造成社会中各种矛盾的激化。相对于对游戏进行严格的限定，这样的思路似乎更有建设意义。

游戏分级制度，并非完美的解决方案……

就我们上面的讨论来说，暴力游戏的影响依玩家的心理状况而定，而心理状况是个难以界定的范畴，我们无法从表面上获得对象的心理状况数据。而我们知道，目前游戏界对于游戏暴力的控制是采用游戏分级制度，就是将游戏的暴力程度加以划分，并面对不同的年龄段做一些限制。当然，这与我们说的依心理状况而定并依此进行划分不完全等同，但却是个可以实施的标准，因为青少年往往是心智未完全成熟，而且也是非常容易受外界影响的年龄段，他们可能是最容易出现心理问题并受游戏影响的人。可以说目前的游戏分级制度还是比较合理的，虽然在实施上仍然存在许多问题，比如游戏暴力程度的界定缺乏统一的标准，低年龄玩家仍然很容易通过其他方式获得限制级游戏，但作为一项游戏暴力的控制手段，他在游戏发达国家比如美国确实发挥着不小的作用。



最后，略提一下中国的游戏分级制度的状况。中国的游戏分级制度正在酝酿之中，但进行得并不顺利，可谓阻碍重重。去年，中国的首部网络游戏分级标准《中国青少年网络协会绿色游戏推荐标准》出台，但却缺乏广泛的支持，游戏厂商大都持观望态度，主要的意见集中在这份分级标准在暴力问题的界定上很不合理，将所有打打杀杀都归为暴力显然过于偏激。以笔者认为，这份分级标准似乎是对游戏不甚了解的人起草的，这显然不合理。我们自己的游戏分级标准之路还很长，而且荆棘密布，但终归是中国游戏业得以健康发展的必由之路。

投稿者醒目！

来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱（邮政编码:518034）”，注意在信封上标明“读者纵横谈收”。另外，Email稿件请寄本刊信箱“gamewind@vip.163.com”，同样需要注意邮件标题中写明“读者纵横谈收”。稿件一经采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

G画廊

南京 酸草莓

◀我们的御用画师酸草莓笔下的战神奎托斯，作品的构图、配色和气氛营造保持了一直以来的高水准。值得一提的是如果不是长期关注“G画廊”的读者，可能很难想到这样一幅充满阳刚、肃杀与黑暗感觉的作品出自一位MM之手。再结合每期的例牌菜“OURSHOP”，看得出作者的画风真的是千变万化，可塑性十足啊！

杭州 星仔

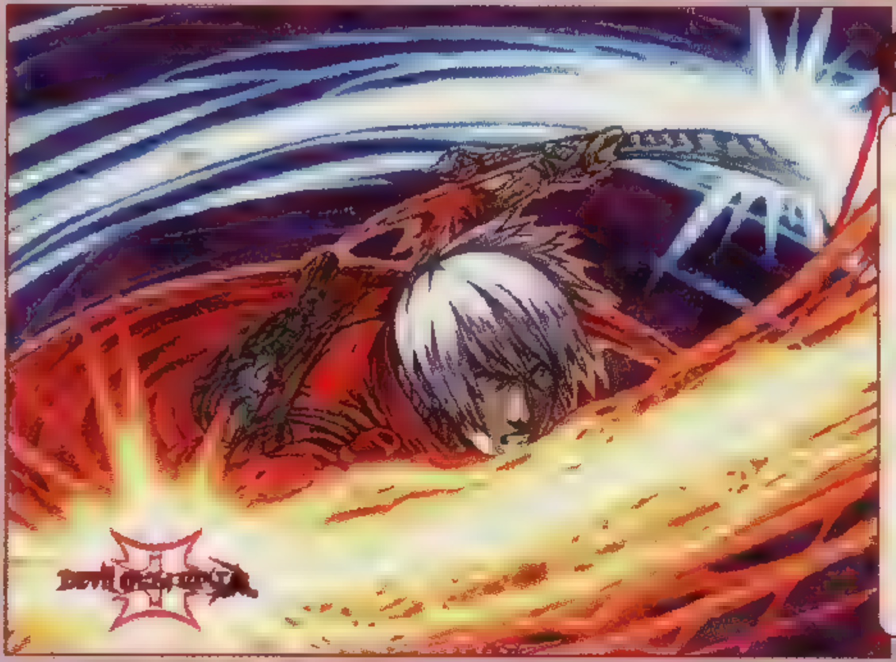
一幅中国味十足的原创作品。画面上随处可见的是各种以装饰感极强的龙为主题的纹理。而作为画面主体的龙和少年，更是中国传统与流行漫画风格完美结合的产物。此外，配色方面作为主色的红、黄属于中国自古以来象征高贵与权威的皇族颜色，难怪星仔给作品起名《转生之龙》。

▶如果不是包子玩友告诉苍刃说画面上的人物是来自《KOF2003》的딥珑，我想不仅是我，可能大伙想破头都不见得能猜出这个傲慢的家伙是谁。不过并不是说作者不忠实原作，只是单色稿子无法通过色相差异来传达信息。事实上，作品显示了作者坚实的造型基础，而灵活流畅的线条也彰显了灵性和娴熟技巧。

无锡 包子

昆明 艾博凯

▲我们的艾博凯玩友这次又有新作问世，这次的主题竟然是一组原创的游戏角色，通过四个造型风格各异但特色非常鲜明的人物，可以看出作者在角色形象设计方面丰富的想象力。而作品本身在色彩表现上也颇多可圈可点之处。作品的亮点不少，但画面的细节方面处理得有些草率，需要注意。



德阳 K’—C

◀好久不见的K’—C玩友本期为我们带来了《恶魔猎人3》的同人作品。画面的配色异常绚丽，在忠实再现了“火凤双煞”特征的同时，与少年但丁的叛逆张扬、[illegible]的个性搭配得非常好。另外，游戏LOGO放在爆炸型刀光中的做法，显得独具匠心。

本期截稿前，苍刃收到曾经在G画廊有比较活跃表现的Pink玩友在LEVELUP论坛的短消息，称很快他就要去某游戏公司做人设画师了。在此苍刃祝愿他能够在自己喜欢的岗位上有所成就。在这次的OURSHOP中，应广大读者的强烈要求，我们一向英明伟大的店长大人恢复了男一号地位，不过故事情节本身嘛……

有意于向“G画廊”投稿的朋友们注意：本画廊稿件形式主要是单幅画稿。题材最好与游戏相关，彩稿和黑白稿均可。不过一定要注意画稿尺寸要尽量限定在420mm×270mm以内。来稿请寄“广东省深圳市34－007信箱(邮政编码：518034)”，注意在信封上标明“G画廊”收，同时在画稿背面留下您的姓名和详细联系地址以及Email地址等。Email稿件请寄本刊信箱“gamewind@vip.163.com”。画稿如被采用，将在杂志出版后一个月内寄发相应稿酬。

对于稿费发放，如果您持有招行的银行卡，在来信或Email中将卡号、持卡人姓名和开卡城市名称提供给我们，稿件被采用后，可以更为方便快捷地通过银行卡转帐方式收到稿费！

OUR SHOP
NO.78
理想与现实……
哇噢——真想不到，PS3的画面居然能进化到如此地步，大家快看《KILLZONE》的新作演示，太棒了！
《DOA4》的人物建模又有大进步，连鞋子这样的细节都做得异常圆润呢！X360不错！
《恶魔猎人》、《MGS》都公布了对应PS3平台的新作，看来新一轮角逐中SCE阵营看点十足！
这次E3真的是猛料狂多啊！不知道风间仁演武的那段影象是什么意思，如果真的是《铁拳》新作就太出人意料了！
噢？店长呢？
店长！看《DOA4》影象啦！
大家过来一下，有点小事儿跟大伙商量！
大家都看到次时代游戏的画面了吧？我估计手头的电视是该升级了，否则高分辨率的画面效果出不来啊！所以……
您这就打算买新电视了？最早登场的360也要到年底才上市呢！
您老真是有钱人啊，小苍这样的穷鬼只有羡慕的份了！
你们啊，根本不知道我的苦衷！我前一段又是入手PSP又是入手新游戏限定版的，现在手上已经没有钱啦！这次只能让樱子帮忙出钱了……
所以我想让她过来看新游戏影象，到时候大伙帮着渲染一下新主机的画面性能和购买新电视的紧迫性！事成之后，新电视买来，我先放在办公室一个月让大伙一起享受！
不愧是咱们的店长，够大方啊！
我们几个一定尽量帮忙美言，要不就先放那段《DOA4》的影象给樱子姐姐？那画面很能说明问题啊！
还指望你美言呢！《DOA4》的影象一旦让樱子姐姐看到，那店长必死，她老人家那脾气，你又不是不知道！
是不是啊，店长！
正打算跟你们交代呢，这段影象一定要保密，一定！
但SEED和YUNA、JESSICA呢？一会儿假如他们来办公室的话……
我今天安排YUNA和JESSICA调休，她们铁定逛街去了！而且她们应该还没有看到影象呢！
至于SEED，我指示他昨晚下载了一个通宵的影象，现在应该在睡觉，所以待会儿就看在场的各位了！
怎么样，亲爱的，你觉得这些新游戏怎样啊？是不是很想玩啊？
画面棒得超乎想象，不过你这显示器效果好烂啊！
半小时后……
其实要是有台大电视就好了，普通显示器毕竟不是专门为播放影象设计的。
光大还远远不行，分辨率也得够高啊，据说PS3主机还支持1080P了哦！

高规格的电视是有不少，不过似乎这价格就不是咱们普通老百姓能够消受得起的啊！
不过话说回来，咱们这些伪非是不会买，但店长和樱子姐姐这样的重度玩家，自然是为追求顶尖音画素质不惜代价呢！是不是啊，樱子姐姐？
要不咱把那台老电视换掉算了，
我前两天在商场看到一款正在促销的HDTV，性价比极高！
哦？在哪家商场啊？经大伙这么一说……
樱子姐姐！原来你在这里啊！我和JESSICA正到处找你一起去逛街呢！
走啊，太阳快下山了，天气不热了，正是逛街的好时候呢！
你们俩来得正好，快来看新游戏影象，画面超强呢！
画面是不错，不过我觉得好游戏首先应该是好玩才对，我这两天正在玩电童送我的《任天狗》，好玩得不得了呢！
哦？我看看！
五分钟后……
店长！店长！
哈哈哈！快来看啊，这只小狗好可爱啊！还可以给小狗起名字，好玩好玩啊！
三分钟后……
怎么样，不错吧！让店长也买一套给你嘛！
是啊，《任天狗》的日刊评分是满分40呢，而且出了三个版本，我记得店长曾经跟大伙说38分以上游戏必买的。这款游戏难得樱子姐姐如此喜欢，店长还不赶快买齐三个版本孝敬着！
YUNA、JESSICA，这边有新来的杂志，有你们喜欢的《鬼武者》新作介绍，快去资料室看看吧！
突然——
《DOA4》的影象有高画质版下载了，我在宿舍刚得到的消息，在下了吗!?
《DOA4》？说！这是怎么回事？
——……一段新游戏影象而已，跟咱们买电视的事是两……两码事啊！
撒谎！
去帮我把那家伙的信用卡拿上，我们现在就去买《任天狗》，三个版本我都要，哦哈哈哈！
……明白！
店长，没事吧？
三分钟后……
店长大人别怪我啊！要怪就怪苍刃吧，剧本是他写的……
酸草莓
拜一拜！

SUPERMAN RETURNS

作品简介

近来有不少美国漫画的英雄人物被拍摄成真人电影，而且均获得了不俗的票房，《蜘蛛侠》和《X超人》的成功相信各位读者也有目共睹。据最新消息指出，更具代表性及家传户晓的漫画英雄《超人（SUPERMAN）》，相关的全新电影正式开拍，标题名称定为《超人回归》。不过现阶段该作品公开的资料非常有限，附图所见是主角克拉克・卡特在变身前后的造型。顺带一提，本片的导演是曾执导《X超人》和《X超人2》的Bryan Singer，相信电影的质素会有一定的保证。

CAST
Clark Kent/Superman: Brandon Routh
Clark Kent(15岁): Stephan Bender
Lois Lane: Kate Bosworth
Jor-El: Marlon Brando
Jimmy Olsen: Sam Huntington
Ben Hubbard: James Karen
Perry White: Frank Langella
Richard White: James Marsden
Kitty Koslowski: Parker Posey
Martha Kent: Eva Marie Saint
Lex Luthor: Kevin Spacey

AMAENAIDEYO!

あまえないでよっ!!

AMAENAIDEYO!!

作品简介

《月刊COMIC GUM》内连载中的搞笑式恋爱漫画《AMAENAIDEYO!!》现已决定制作成电视动画，作品的内容多彩多姿，围绕着修行中的僧人里中逸刚与6位少女的生活，将会发生数之不尽的有趣事情。当中包含僧侣的修行、学园生活、妖怪退治等等，内容非常丰富精彩。作品从7月开始在日本动画专门频道"AT-X"内播放，暂定全部共有12话，每话30分钟。

STAFF
监督：元永庆太郎
系列构成：上江洲诚
剧本：上江洲诚／木村暢／根元岁三／高田直树
人物设计：堀井久美
音响监督：虾名恭范
音响制作：ダックスプロダクション
音乐：岩崎文纪
动作制作：スタジオディーン
制作：AT-X・VAP・クニフ・ス

◆作品简介◆ 凉风

《凉风》是《周刊少年MAGAZINE》内连载中的人气漫画之一，原作者是濑尾公治先生，作品现已决定改编成电视动画。内容讲述15岁的秋月大和为了升读高中而单身上京，并寄居于舅母经营的浴室兼女子公寓。某天，大和被同班的女同学凉风吸引住了，而且凉风更住在同一公寓的邻房，大和立即对其表白，两人的关系随即产生了新的变化。

◎作品简介◎ 暗红色的调色板

Canvas 2

《Canvas 深棕色的构想》是一款于2000年推出而大受欢迎的PC游戏，接着在4年后发售的《Canvas2 暗红色的调色板》同样备受玩家们的支持。现在以续篇为题材的动画化作品即将播放，内容讲述从小梦想成为画家的上仓浩树，随着长大后经历了种种挫败，最后只能够成为学园的美术老师。浩树在日常生活中遇上不少女性，与她们接触后令主人公的思想出现了微妙的变化……

STAFF
原作：F&C・FC01
原作人物设计：七尾奈留／

为电视机更新换代而苦恼的店长的话

在2005年E3上，3大次时代主机已经全部亮相了，全世界的玩家为之而兴奋！店长作为一名普普通通的玩家，自然也是心情不能平静了。在中午吃饭的时候，一个人静静地坐在快餐店的角落里，回想着从自己拥有第一台游戏机FC开始，到如今的主流机种全制霸，其间的酸甜苦辣就像一幕催人泪下的展现人生观的电影一样，令自己久久不能平静。自问一下现在对游戏的态度以及未来的打算，店长已不再年轻，也许即将到来的次时代主机将会是店长最后一次要买的游戏机了。也正是店长自己为了实现这个美好的愿望，因此下定决心要对现有的旧款电视机更新换代！

不过在有了这种想法的近半个月时间内，除了日常烦琐的工作外，店长感觉自己又给自己加了一个包袱。为什么有的人总是说活着累，可能其真正的原因都是自己给自己造成的，无形中将一个个包袱加在了自己的身上，让精神与肉体疲于奔命，永远都不知道“休息”的概念。而从苍刃那里借来的《新周刊》上有一个专题叫做《一个国家的不眠与亢奋》，其中的某些观点确实真正反映了店长，乃至一部分处于新时代环境下的年轻人的心态。爱游戏的主体人群都是年轻人，大家一定会有很多相似之处，店长希望自己的某些话与“OUR SHOP”中的悲惨遭遇可以起到一些教育作用吧（笑）。

不知不觉又说了这么多废话，如果读者们都把店长看作是朋友的话，以上内容全当作是周期性的“工作汇报”吧。（笑）接下来店长就介绍一下近阶段编辑部的工作情况。因为本期加了一张VCD，导致小编们的工作量又有了一些提高。这次送VCD距离上一次大约已经过了一整年的时间，因为是根据大多数读者的意见而临时决定的，没能请到配音来负责解说实在比较遗憾。不过面对次时代主机的新游戏，其实大家的心愿主要也是为了更丰富更震撼的影像吧，也许加了配音反而会破坏宣传片的效果。与新作情报之极大丰收而形成相反对比的是本期杂志制作期间没有什么新游戏值得做成攻略，喜欢本刊攻略的读者可能会多少有一些失望吧。不过本期中相关的游戏研究却都是小编们在游戏了几十个小时甚至上百个小时之后的成果，大家也不要小看啊！

最新邮购信息

目前有少量的《科学时代·游戏风》2月A、2月B、4月B、5月A、5月B和6月A可供邮购，汇款地址为深圳市34-007信箱，邮编518034，请在收款人一栏填写“郑鸿荣”，并在附言栏中注明所要购买的期数与联系电话。每册9.8元(含邮费)。

另外，编辑部调集了一批《战国无双角色设定珍藏集》(每册29.8元，已含邮费)供大家邮购，没有买到的读者不要错过这次宝贵机会啦！

读者留言板

★我的近期建议如下：一、增加游戏情报与新游戏的介绍；二、电玩太郎（或别的评论者）写的针对性文章能够多些；三、攻略务必完整、详细（图文并茂）；四、拓宽增加与读者的交流、沟通；五、“新作评议会”的游戏评论方式需改变；六、赠送的光碟也该有些影像了，增加介绍香港、台湾地区市场的电玩影像；七、热门游戏的专刊发行要坚持不懈啊！

hd

★店长，我和你拼了，6A这期这么漂亮的封面，要我命啊！还有《浪漫沙加》的攻略，越详细越好啊，我一定必买啊！支持！！

王者归来

店长：这次的原创封面的确得到了大多数读者的好评，这给负责设计与制作的苍刃以很大的鼓舞，同时店长也感到很开心。所有喜欢《浪漫沙加 吟游诗人之歌》的读者则应该感谢MASH与SEED的努力，他们两人在这两款游戏上所花的时间已经超过了200小时。

★6A这期上的《火炎之纹章 苍炎之轨迹》的攻略内容包罗了剧情、研究以及地图攻略法。GW果然没让我失望，请继续秉承只要是好游戏就做完全攻略的特色啊，这一点GW比其它杂志强！

RF

店长：坚持好游戏就一定要制作攻略是《游戏风》的特色，为了不造成遗漏，今后还请广大读者多将自己期待的游戏反映给我们，这样不仅能鼓舞小编的干劲，更能提高杂志的质量！

★去年8A那期杂志赠送的“FF Ⅰ＋Ⅱ游戏主题笔袋”挺好的啊，我一直用到了现在，可惜有点破了，希望能再送一次。（当然要是其他游戏主题的了，不过再送FF也不错哦。）

ussr

店长：近期就赠品方面的意见，店长的确收到了不少。而对于一些可行性的方案，店长正在联系相关的厂家，在确定了样品的质量后才能大批量生产，请读者放心。

店长与众小编，你们好！

我看《游戏风》这本杂志已经有一段时间了，每次拿到新一期的杂志总有一些话想说，以下就《游戏风》6A来谈谈对杂志内容各方面的意见吧。

杂志栏目与内容部分：

1.情报网络：这个栏目从改版以来并没有得到很大的改善，我身边的同学都说这个版面做得比较凌乱，各机种的消息太分散，不能够有机地结合起来，令读者看得很辛苦。要知道游戏业界有什么消息对于玩家来说都是一个信号，而这个版面就是传递信号的地方，如果这个版面做得不好的话，那就算有什么重要的消息也不能够令读者感兴趣啊。

2.热门视点：这个栏目是讨论业界的话题，我觉得挺好的，毕竟这个栏目是杂志的一大看点，所以就要保留下去。

3.游戏时刻表：这个版面我觉得要浓缩一下，因为这个版面里提到游戏有些是廉价版，但数量是否太多了，要知道现在大陆到处是D版，玩家往往买个游戏回来就看个片头动画就扔到一边。对于Z版是喜欢但没钱买，那就买D的玩，所以这个你们要考虑一下。

4.新作主打：这个栏目暂时没有问题，保持水准就行。

5.东瀛采风：这个栏目做得也比较好，因为我周围的同学都想知道某游戏是怎样开发的，在开发过程中有何趣事，开发人的初衷和开发人对游戏的看法，这也能让更多的读者了解游戏开发人的内心世界。

6.新作评议会：我发觉这个栏目里的小编对于游戏的见解都可以，但评分方面好像……玩家喜欢的作品他们评分低了，玩家不太喜欢的他们又抬高了，综合平衡起来的分数也就不太客观了。但我也不反对有人不看评分而去选择游戏，因为我就是这种人。

7.初心精囊：这个栏目中的内容好像越来越少了，但我觉得这个版面有必要继续下去，因为不是大多数的玩家哪款游戏一玩就上手的，这个栏目就是要教他们操作方法与一些基本的东西，要知道玩家连操作都不懂，那还怎么玩游戏呢？

8.攻略特工队：这个问题比较棘手，因为大多数玩家都持不同的意见，但我觉得一线的作品就应该放上穿插式的地图，剧情攻略和详尽的研究，二、三线的游戏就做流程。而在剧情攻略方面不要太流水帐，要不然读者会有视觉疲劳的，研究也要分轻度和深度的研究，在机种的分配方面不要倾向于哪一方，要做到扇面型分布就最好了。

9.劲激对谈：这个栏目一出台就受到很多网友的赞扬，这个是好事，但是也不要过于松懈，因为这个栏目还有不少的缺漏，譬如在对谈内容的整理方面仍要再下工夫，有时候让人看了就感觉对谈者像自己同自己讲废话一般。这说明对论点的掌控能力方面还做得不够好，所以要努力，但也从侧面反映出读者对贵刊的关心程度，你们可以再尝试以此来拉近与玩家之间的距离。

11.其他的栏目：那些是杂志的老传统，发扬好的，剔除掉差的就行了。

最后我想谈谈其他方面的问题：

1.错别字：这个问题是市面上的所有游戏杂志都有的，这不能怪你们，但贴图错误就令人难以理解了，譬如这期的“新作评议会”里出现的《任天狗》评分旁的图片居然是《蛋兽英雄》的？这个可不能原谅哦！

2.赠品：这个问题也是困扰很多玩家的。因为赠品是采用原来的方案（CD＋海报）还是转用其他实用性强的赠品，这已让我也感到茫然了，但应该怎么做你们自己看着办吧，有时不妨去LEVEL UP论坛收集一下意见也是一种好方法。

3.封面：我觉得向原创方面发展是好事，但也要考虑到读者的审美观哦，毕竟不是人人都喜欢。

4.发行问题：这也是很多玩家头疼的问题，我不清楚你们的发行渠道是怎样的，但有人整天在说杂志在哪儿还没到，这反映出你们的销售策略做得还不够完善，内地的比较慢一点这我还能理解，但沿海的都这么慢，这要检讨一下咯。我是广州的，这里的GW卖得很好，基本上5天过后就卖完了，所以你们也要照顾其他的省份的玩家啊！

maxsharp

这是一篇引自LEVEL UP论坛的读者意见书，maxsharp的意见有一定的代表性，店长看过之后受益匪浅。自从今年初改版以来，杂志内容上的变化与版面的修正很多都是根据读者的意见来改的，可以说如今的《游戏风》中渗透出的就是小编辛勤的汗水与读者的热情。而让一本资历不深的游戏杂志能够在激烈的市场竞争中存活下来的关键因素就是读者的支持。近期店长比较需要的是读者朋友们建设性的意见，也就是说每一位GW的读者都可以勾画出未来杂志的蓝图，有哪些内容是大家最感兴趣的，有哪些游戏是大家最喜爱的，这方方面面的信息汇总起来就可以为小编们提供许多有价值的情报，保证每期杂志的内容都是大家急切想看到的，这也是店长梦想的那一天啊！不过目前这类意见还很少，GW的读者群也还不够壮大，还有很多的坎坷在等待着小编们啊！【樱子：店长还真会不负责任地喊口号啊！】

店长の调查

1.您看过本期杂志后，感觉最好与最差的文章是哪一篇？

2.您对本次关于E3的报道和影象是否满意，请提出相关意见。

3.请列举近期内（6月至8月）您最关注的游戏。

#最近仅仅因为多了一个购买电视机的念头，就被编辑部众人鄙视，更成为大家茶余饭后的谈资。店长本是一个豁达的人，无奈众口铄金，有时候不得不被迫反抗几句，其实店长并不愿意这样，因为不管说了什么，总对大家之间的关系会造成不好的影响吧。不过有时候静下心来想一想，现在真的不应该多追求那些浮云一样的东西，多学点知识才是硬道理啊！每次店长的老妈在电话里提及此事，店长总是满口答应，可没几天就把这些全都抛在脑后了，实在惭愧啊……

#天气一天比一天热了，早上吃的东西还来不及消化就到了午餐的时间，在一点都没有饥饿感的前提下就去吃饭，那真是受罪啊！其实在炎热的天气里，店长最喜欢吃的就是冰镇的番茄或是绿豆汤了，不仅美味而且解热，实在是消暑的圣品啊！如果店长说的这些算个大家提了个醒的话，大家也多去品尝一下吧。

#E3已经圆满结束了，无论如何，编辑部众小编一致认为PS3是本届E3上的“THE BEST SHOW”，而XBOX360与REVLUTION也是非常不错的！在兴奋感刚刚褪去一些后，大家都不约而同地意识到一个问题——钱太少了！好在预计最先发售的XBOX360也要到今年秋季之后才能上市，因此这段时间压缩开支，一切以节约为本的生活也宣告正式开始！

下期精彩内容预告

三大热点游戏攻略会聚

NAMCO×CAPCOM

依利斯的工作室2

泪之指轮传说系列 贝维克传说

精彩时刻

E3电玩太郎展会手记

东瀛采风

塞尔达传说 爱与正义的传奇 下篇

上市日期 6月12日 敬请关注

编辑趣味讲座

☆本届E3精彩纷呈，各家主机登场亮相，论外形还是最喜欢任天堂的革命，可惜公布的消息太少。

☆《FF XII》现在的发售日期已经是2005年度内了，希望不用等到明年。

☆《浪漫沙加 吟游诗人之歌》还是很耐玩的，果然“《浪漫沙加》系列”才是沙加的王道，希望下一作会是《浪漫沙加4》，至于2、3倒是不希望太早就有复刻。

▲《浪漫沙加》什么时候出设定集呢？

☆《贝维克传说》（俗称TRS2……）即将发售，从目前的评价看来难度不小，不过也算是正对自己的胃口吧！期待入手中。

◇本届E3震撼的消息太多，狂轰滥炸之下，苍刃的信息反馈系统已经进入了休克状态，反倒看什么都没有惊喜的感觉了。回想起上一轮主机大战时，自习课上，沐浴在和煦的阳光里，坐在教室最后一排，捧着新买的游戏杂志从头一口气看到尾的那孩子兴奋的眼神。或许，这就是成长的代价吧！不过，还是应该坚信：游戏之心能够改变世界！

◇本次E3特别报道属于编辑部的全民动员项目，小苍负责了页面整体构架设计。因此本期的“劲激对谈”栏目暂停一期，不过在下期，我们的对谈将会有形式上的新变化，而且还会有神秘嘉宾登场，各位耐心期待吧！

◇最近身边发生了太多让小苍感到匪夷所思的事情。突然想起那句“不管前面是地雷阵还是万丈深渊，我都将一往无前，义无反顾，鞠躬尽瘁，死而后已”。朱总理的豪言壮语显示了他非凡的气度与坚定的信念，而对小苍而言，这句话越来越具有指导意义了！

在这温暖湿润的天气里总会昏昏欲睡，上班不免打磕睡，不巧的是对面座着的是店长老大，每当他故做老人咳嗽时我就强打精神，只能怪自己没选好位子跟他坐得太近了。

跟我并肩作战的好同志Jessica就要离我而去啦，心里说不出是喜还是忧，忧的是以后可能没机会与她海阔天空的聊天了，与她一起分享工作上的快乐和烦恼；喜的是好同事找到了终身的伴侣，在此借《游戏风》里这块小小的天地衷心地祝福她：永远幸福快乐！

最近开心的事还真不少：俺买了新电脑，同事总是在不知什么时候会拷一些你爱听的歌在桌面，好同事送了一个漂亮的米奇包做我的生日礼物，提前祝我生日快乐！美术总监说我排版的水平有长进了，更开心的是很多朋友都说我越来越漂亮了……

・由于3台次时代主机的登场，今年的E3展与往年相比还是非常热闹的。在展会上发布的所有游戏中，近期最期待的游戏还是《忍者外传 BLACK》。除了包括在XBOX LIVE上提供的“HURRICANE PACK”以外还加入多种新要素，9月1日发售预定。XBOX玩家千万不要错过啊！

・另外在E3展上个人比较感兴趣的问题是3大主机的手柄。第一个公布的XBOX360手柄和XBOX的手柄相比，进步性的改良比较大，尤其是黑白键的键位，把位置调整到左右食指的触碰点上。back键和start键也移到手柄的中心部分，整体上模仿了以往各大主机普遍采用的键位设计。接下来的PS3用的手柄，虽然键位没有什么太大的改动，但是造型方面实在是太“诡异”了！虽然目前还不知道手感如何，但这种造型看起来还是不太习惯，还是觉得目前的PS2手柄感觉最舒服。关于“革命”的手柄目前还没有任何官方公布的消息，但任天堂肯定在手柄设计方面花了很大的心思。

★我们的攻略主力之一SEED先生一直处于超负荷的工作状态中，因此由他负责的“读者纵横谈”栏目一度暂停。但是，鉴于该栏目在读者中的影响，并旨在为广大读者提供一个发表自己看法的地方，电童毅然接过了SEED前辈的接力棒，担当起“读者纵横谈”的新主持。希望大伙多多捧场啊！另外，我们对栏目进行了全新包装，希望大家喜欢，如果不满，尽管告诉我们。

★这次E3公布了大量的PS系超大作的续作新闻，有些甚至是新主机上的。电童看得是热血沸腾！看来SCE阵营已经为紧接着马上展开的“次时代超级主机死嗑大战”做了充分的准备。不过传闻中将于8月4日登场的“《WE》系列”新作《WE9》并没有露面，这个让作为准“WEFan”的电童感到颇为遗憾。不过看到PS3上新一代eye toy的概念演示，电童已经在想象新主机上《WE》会是一个怎样的形态呢？难道真的能够实现对着电视踢球的梦想？

▶如果把演示者手中的杯子换成球鞋穿在脚上……

★E3终于圆满结束了，PS3与XBOX360的对抗也就由此正式展开了。其实对于机能方面角马并不太看中，毕竟真正吸引人的还是软件，而这次有大量厂商尤其是日本厂商加盟的XBOX360感觉很有前途，希望“羊群效应”能够顺利为XBOX360拓宽用户层。

◀办公室所在地S市越来越热了，角马开始怀念在家抱着西瓜啃的日子了。

★说到软件，E3给角马的惊喜确实不多。最失望的就是NAMCO理论上的PS系首发“山脊系列”没有出现……不过能够在N年后看到完成度颇高的《星际争霸 幽灵》还真是感动；而《杀戮地带2》也让角马吃了一惊，素质与前作真是天上地下！不过后来又有传言说那段影像是CG，如果是真的那角马也就无语了。

★因为E3，“非常精品推介”本期暂时取消，喜欢这个栏目的各位这次就先忍了吧……

失われた記憶の中に、
大切な何かがある気がするんだ。
PlayStation 2
SHADOW HEARTS
FROM THE NEW WORLD
シャドウハーツ フロム・ザ・ニュー・ワールド
www.shadowhearts.net

XBOX 360
XBOX 360
SONY
PLAYSTATION 3
PLAYSTATION® 3
REVOLUTION